ATARI magazin

3 Mai/Juni '93 3. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





PD-MAG Nr. 1

* NEU * NEU *
Final Battle
PC/XL Convert

Quick Ecke: **Interrupt-gesteuerter Tastaturbuffer**

TextPro+ jetzt mit Preview-Funktion

Aktuelles
Return of the Jedi
Despatch Rider
The Guild of Thieves
Mad Stone

Hardware
Animation Station
Mouse-Switcher

Workshops
Desktop Atari
TextPro+
Waseo Publisher



NEU: Cavelord und Schreckenstein



Spezialitäten für Ihren XL/XE

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

MEGA-FONT-TEXTER

Wer seine Bilder mit schönen Schriften verzieren will, dem wird die übliche 8x8-Pixelmatrix der Standardfonts bald als zu begrenzt erscheinen. Jetzt gibt es dafür den Mega-Font-Texter.

Dieses Programm arbeitet mit größeren Fonts, die sogar teilweise bessere Qualität als die Print Shop - Zeichensätze haben! Und das Tollste: Die deutschen Umlaute und das "ß" sind mit dabei!

Weiteres Plus: Man kann die Fonts auch selbst erstellen! Außerdem sind Funktionen wie Unterstreichen, Kursivstellung und Hohl (Outline) selbstverständlich.

Auf der Diskette befinden sich bereits 5 fertige Fonts, Konver-tierprogramme in Turbo-Basic und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Wer seine Bilder eindrucksvoll beschriften will, der wird dieses Programm sehr gut gebrauchen können!

Best.-Nr. AT 182 **DM 29,80**

LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelspiel, das die Köpfe zum Rauchen bringt. Eine Super-Umsetzung des AMIGA-Suchtspiels 'LOGICAL', das auf dem Atari nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich.

Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Rasterfarben, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen; DLIs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind; keine Charakter-Grafik, sondern ein Spiel in GRAPHICS 15, das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt; 99 Levels, die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr. AT 170 **DM 29,80**

Bärenstarke Programme

Benutzen Sie für Ihre Bestellung einfach die beigelegte Postkarte

Beachten Sie auch die neuen Produktinformationen

Power per Post - Postfach 1640 - 7518 Bretten

MINESWEEPER

Neues von Harald Schönfeld präsentiert Power Per Post mit dem vorliegenden Spiel. Es handelt sich hierbei um einen Brainkiller, der dieses Wort mehrals verdient, denn da muß man echt gut überlegen und aufpassen, daß der Kopf nicht zu qualmen anfängt.

Man hat ein Spielfeld, dessen Größe sich nach dem Level (1-4) richtet. Alle Felder sind herumgedreht. Man muß nun mit seinem Cursor Felder anwählen, die man dann umdreht. Erwischt man eine Bombe, so ist Spielende. Bei einem Leerfeld werden zahlreiche andere Leerfelder aufgedeckt.

Am meisten kommen aber die Zahlenfelder vor: Die Zahl signalisiert dem User, mit wieviel Bomben bei den benachbarten Feldern zu rechnen ist. Tja und so muß man eben die Levels schaffen.

Harald Schönfeld zeigt mal der Welt, was ein richtiger Brainkiller ist, der zudem sehr sehr sehr motiviert.

Best.-Nr. AT 222 **DM 16,-**

The Laser Robot

Sie übernehmen die Rolle des Laser Robots und müssen in 20 Leveln Ihre Run and-Jump Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Ziel ist es, in jedem Level die blinkenden Gegenstände einzusammeln, sich dabei aber nicht von den grünen Monstern erwischen zu lassen, die man leider mit seinem Laser nicht erledigen kann. Doch Vorsicht: Es gibt auch noch andere Feinde.

Achja, nebenher läuft ja noch das Zeitlimit ab...

Das Titelbild ist schön farbig und sehr gut animiert, dazu wird auch eine Titelmelodie gespielt. Die Grafik während des Spieles ist recht gut, die Hintergrundgrafik wechselt von Level zu Level.

Der eigene Roboter ist farbenprächtig und sehr gut animiert, was man von den schleimigen, grünen Monstern nicht behaupten kann...

Das Spiel macht eigentlich irren Spass. Fans von Run-and-Jump Games werden von diesem Spiel sicherlich begeistert sein.

Best.-Nr. AT 199 **DM 29,80**

Lieber Atari-Freund,

ich hoffe, Sie haben einen schönen Osterurlaub gehabt.

Auch wir haben die Zeit sinnvoll genutzt und das neue ATARI magazin fertiggestellt.

Umschlag gleich öffnen !!!

Bevor wir aber zum neuen Magazin kommen, möchte ich sie bitten den beigelegten Umschlag zu öffnen - auch wenn Sie die Lösung herausgefunden haben.

Es ist wieder soweit, ein halbes Jahr (nach ATARI magazin-Zeitrechnung) ist wieder vorbei, und die **Verlängerung für den weiteren Bezug des ATARI magazin steht bevor.**

Ich hoffe, daß alle wieder aktiv dabei bleiben, denn dies würde uns wieder motivieren.

Gerade nach dem **Frust** mit den Portoerhöhungen ist es überaus wichtig uns jetzt zu unterstützen. Diese Ausgabe zu verschicken kostet uns bereits über **600,- DM mehr** als früher. **Ja da fehlen einem die richtigen Worte**. Es ist ja fast schon peinlich, sich Power per Post zu nennen.

Unterstützen Sie uns !!!

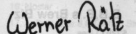
Nur wenn wir zusammenhalten, können wir allen Widrigkeiten trotzen. Wir brauchen Ihre Unterstützung und zählen auf Sie. Mehr Information finden Sie im Umschlag.

So, jetzt können wir zu der heutigen Ausgabe kommen. Auf 64 Seiten haben wir jedem User etwas zu bieten.

Besonders möchte ich auf **die Neuerscheinung des PD-Mag's** auf Seite 48 hinweisen. Diese randvolle Diskette könnte ein weiterer Pfeiler, ähnlich der Diskline und dem ATARI magazin, für die XL/XE's darstellen.

Aber jetzt möchte ich Sie nicht weiter aufhalten, Sie wollen bestimmt schon das Rätsel lösen und dann gleich das ATARI magazin durchlesen.

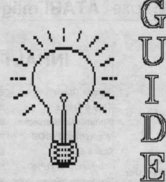
Mit freundlichen Grüßen



Werner Rätz

P.S.: Portokosten für das ATARI magazin betragen jetzt DM 3,- (vorher 1,80). Für das Ausland kommt es noch härter - DM 8,- (kein Druckfehler) - vorher 2,20.

INHALT



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel, oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
7518 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Wie schon im Vorwort erwähnt, machen auch Sie aktiv mit!!!

Die Games Guide kann nur so gut sein, wie sie von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Mr. DO

$618 Lives

$603 Level

Mr. DO's Castle

$DD Lives

Moonpatrol

$23 Lives

Nadral

$4952 Lives

Montezumas Revenge

$8D Lives

$3266->EA, EA unst.

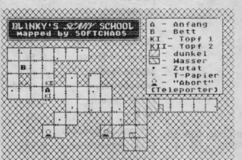
$2b02->60 Es werden keine Gegenstände mehr abgezogen.

Ballcracker

$1A16 - Leben

$1A24 - Level

Spielplan zu Blinky's Scary School



Lösung zu "Ramones"

UNTERSUCHE CD - NIMM AUTOGRAMMKARTE - O - S -VERKAUFE AUTOGRAMMKARTE - S - W - KAUFE CD - O - O - N - O - UNTERSUCHE EIMER - NIMM KARTE - W - S - S

Conan

$34B - Leben

$34C - Level

$34D $34E - Swords

Will man die Programme STARTEXTER und SPEEDSCRIPT verlassen, ohne den Computer auszuschalten, sollte man auf START, SELECT und OPTION gleichzeitig und RESET drücken.

Molecule Man

$604 Ciruits

$605 Bombs

$606 Pills

$607 Geld

$603 benötigte Circuits

ab $1017 Zeit vor Start

Nuclear Nick

$A1 Lives

Hier drei Tips zu Spielen von Jens Raschke:

Ollie's Follies

$3680 Lives

The Goonies

$112C Lives

B.B.B.'s Brew Biz

$32E1 Lives

Lösung "Horror Castle" - PD 100 DM 7,-

W - NIMM GOLD - NIMM MESSER - O - N - GEHE TREPPE - N - N - ZERSCHNEIDE BILD - ZIEHE HEBEL - S - S -GEHE TREPPE - GEHE GANG - O - SCHIEBE HOLZBLOCK -GEHE GEHEIMGANG - WIRF MESSER - HINTEN - LEGE GOLD

ATARI magazin - Games Guide

Dracula - The Count

Die Crypta findest Du, indem Du Dir das Schloß von außen anschaust. Klettere hierzu aus dem Fenster, binde das Bettlaken fest und klettere daran runter.

Die verschlossene Tür wird per Büroklammer geöffnet, die man an der Postkarte findet: PICK LOCK

Sobald Du von Dracula gebissen wirst, solltest Du den Knoblauch zu Dir nehmen, denn wie wir schon aus den alten Klassikern kennen: Vampire hassen Knoblauch genauso, wie ich Amiga hasse. Du darfst aber nicht einschlafen.

Lösung zu "Trailer"

Best.-Nr. CS 5 DM 7,-

1. Zuerst LKW zur Inspektion bringen
2. Alle Unterlagen mitnehmen
3. Tachoschreiber einlegen
4. In Richtung Frankfurt
5. In Richtung Würzburg
6. Pause machen
7. Für heute Feierabend machen
8. In Richtung Rosenheim
9. Tanken
10. Pause
11. In Richtung Villach
12. Woerther See
13. Kürzeste Strecke ist Maribor
14. Tanken
15. In Richtung Banja Luka
16. Mostar
17. Auftrag über 8,6 Tonnen Steine
18. Zu Lange gefahren
19. Fracht nach Mestre 120 km 2 t nehmen
20. Venedig
21. 9
22. Romeo und Julia
23. Über Garmisch-Partenkirchen
24. Donau
25. Pause und Tanken
26. A61
27. 7,2 t
28. 30

Frank Sperber

Mystix 2 "Strandhaus"

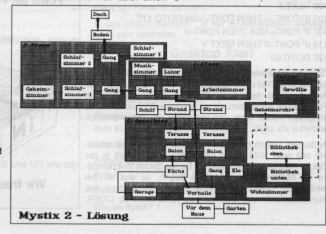
Wenn man nun von seiner Frau losgeschickt wird, geht man in den oberen Teil der Bibliothek. Dort nimmt man sich das Buch "Mein Geld". Damit geht man ins Klo im Erdgeschoß und liest aus dem Buch den Spruch "Sesam öffne Dich !" vor. Nach dieser Aktion verschwindet das Klo, und der Weg zum Geheimarchiv ist frei. Dort geht man hin und nimmt sich das Extremkochbuch aus dem Regal.

Nun geht man in die Küche und gibt der Köchin das Extremkochbuch. Die hat das Buch natürlich schon lange gesucht und freut sich so, daß man von ihr gleich eine Haferschleimsuppe bekommt.

Mit dieser geht man nun ins Schlafzimmer 3 (siehe Karte) und gibt sie dem Neffen des Bruders der Tante. Von ihm bekommt man dafür einen Schlüssel. ACHTUNG ! Nicht lange in dem Zimmer bleiben, weil der Typ sonst ausrastet! Jetzt geht man ins Schlafzimmer 1 (siehe Karte), und öffnet das Bild mit dem Schlüssel. Dann geht man durch die Wand und steht in einem Geheimraum. Aus diesem nimmt man sich die Videokassette mit.

Man geht dann in den Salon und gibt die Videokassette dem Sohn des 2. Onkels der Oma. Dafür bekommt man von ihm einen Spaten, mit dem man nach der heiligen Diskette graben soll. Man rennt nun eiligst ins Schilf und benutzt dort seinen Spaten. Dann kommt auch gleich die heilige Diskette zum Vorschein. Mit der bewegt man sich nun ins Arbeitszimmer, in dem selbstverfreilich ein Atari 800XE mitsamt der ganzen Peripherie rumsteht, und benutzt dort die heilige Diskette. Man erfährt nun, daß man den Zettel, der zur selben Zeit gedruckt wird, dem Hausprogrammierer geben soll.

Also flitzt man nun aufs Dach, gibt den Zettel dem wahnsinnigen Programmierer. Der gibt einem einen Ziegel und stürzt sich vom Dach. Nun geht man in Garten. Dort gibt man dem Gärtner den Ziegel und bekommt eine Gieskanne. Mit der geht's nun ins Gewölbe. Dort benutzt man die Kanne und durch das viele Wasser wird die Erde weggespült und der Schatz kommt zum Vorschein. Und nun hat man auch schon das Spiel geschafft.



Mystix 2 - Lösung

80 Zeichen pro Zeile

Letztes Mal haben wir in GR.8 immerhin schon 40 Zeichen pro Zeile Text ausgeben können, doch das kann der TEXT Befehl aus Turbo-Basic besser und schneller.

Der Clou kommt aber dieses Mal: Mit dieser Methode kann man auch 80 Zeichen pro Zeile ausgeben. Dazu benötigen wir aber noch zwei Files, nämlich zwei Zeichensätze, die für die Darstellung auf 80 Zeichen geeignet sind. Ich habe dazu zum einen den Font von SAM genommen. Doch das reicht noch nicht. Mit einem Fonteditor laden wir nun diesen Zeichensatz ein und sehen, daß sich alle Zeichen auf der rechten Hälfte befinden.

Nun müssen all die Zeichen auf die linke Seite gescrollt werden, genau spiegelverkehrt. Diesen Zeichensatz speichert man dann unter einem anderen Namen ab. Man hat nun zwei 80 Zeichen/Zeile Zeichensätze, beim einen sind die Zeichen links, beim anderen rechts. Nun gehts los. Zu Beginn laden wir die beiden Zeichensätze ein:

```
10 OPEN #1,4,0,"D:ZS1.FNT"
20 BGET #1,$8000,1024
30 CLOSE
40 OPEN #1,4,0,"D:ZS2.FNT"
50 BGET #1,$8400,1024
60 CLOSE
```

Dann bedienen wir uns wieder der Ausgaberoutine aus dem letzten Heft:

```
70 GRAPHICS 8
75 FOR Y=0 to 312 STEP 8
80 FOR X=0 TO 7
90 POKE DPEEK(88)+X*40+Y,PEEK($8000+FONT+X+Y)
!PEEK(DPEEK(88)+X*40+Y)
100 NEXT X
105 IF FONT=0 THEN FONT=1024:GOTO 110
107 IF FONT=1024 THEN FONT=0
110 IF FONT=0 THEN NEXT Y
120 GOTO 80
```

Das ist ein Hammer, was? Erstmal sehen wir uns Zeile 90 an: Der erste Teil der Zeile ist noch normal, die Position der Ausgabe wird berechnet. Dann wird aber $8000 als Fontadresse angegeben, da wir ja unsere 80 Zeichen Fonts ausgeben wollen. Dazu wird wie immer die Zeichenposition addiert.

Außerdem jedoch noch die Variable FONT. Sie ist entweder null oder 1024. Denn bei jedem Zeichen muß ja der Zeichensatz gewechselt werden. Da die beiden Zeichensätze im Abstand von 1024 Byte liegen, ist das so am einfachsten. Doch nun geht es los: Was soll denn das Ausrufeszeichen da? Das steht in Turbo-Basic für ODER,

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik

"Tips & Tricks"

erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind deshalb aufgerufen, an Ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einsteigerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

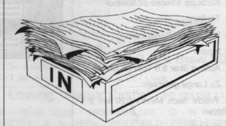
Wird Ihr Tip im ATARI magazin verwendet, erhalten Sie von uns einen Einkaufsgutschein bis zur

Höhe von DM 20,-

Kennwort

Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten



Wir freuen uns auf Ihre Post

das heißt der Wert, der vorher dort stand, wird nicht gelöscht, sondern erweitert. Und zwar mit dem Wert, der vorher schon in der Speicherstelle drinstand. In der Praxis bedeutet das, daß unser 1. Zeichen, das ja links steht, nicht von dem 2. Zeichen, das ja rechts steht, gelöscht wird.

Das Y darf aber nur bei jedem zweiten Durchlauf um 8 erhöht werden, da ja auf jede 8 Pixel 2 Zeichen kommen. So, da mein XL z.Z. in der Werkstatt ist, weil mein Joyport beim Experimentieren durchgebrannt ist, mußte ich das Listing aus dem Kopf aufschreiben. Ich hoffe, daß es funktioniert. Als Ergebnis sollten wieder alle Zeichen auf dem Schrim erscheinen. Frederik Holst

Laden von Maschinenspracheprogramme

Möchten Sie aus dem Basicprogramm ein Maschinenspracheprogramm laden, so gibt es zwei (vielleicht auch mehr) Möglichkeiten.

1. Aus dem Turbo-Basic mit dem Befehl:

BLOAD"D:Filename.Ext"

und

2. Aus dem Atari-Basic muß man folgendermaßen vorgehen:

Geben Sie am besten dieses kleine Programm ein und Speichern Sie es als "Vorlad.bas" auf Ihrer Diskette ab. Kopieren Sie dann ein beliebiges Maschinespracheprogramm auf diese Diskette, welches Sie eigentlich nur vom DOS aus mit der "L"-Funktion laden konnten. Sie werden sehen, daß Sie auch so ein eigenes GAME-DOS schreiben können. So aber nun das Listing:

```
05 GR.0
10 REM ATARI-BASIC
20 POKE 710,0:SE.1,0,15: REM Bildschirm schwarz einfärben
30 REM Cursor auf Position 0 setzen
31 POKE 82,0:POS.0,0
35 ? "Bitte den zu ladenen Filenamen in Zeile 100 eingeben und dann GOTO 90 eingeben.
40 END
90 ? chr$ (125)
100 OPEN #1,4,0,"D:X.X
101 X=USR (5576)
```

Bei Turbo Basic werden die Zeilen 100 und 101 wie folgt ersetzt:

```
100 REM Laderoutine
101 BLOAD"D:X.X
```

Umlaute erzeugen auf dem XL in Basic

Geben Sie einfach den Befehl
"POKE 756,204"

ein, dann können Sie folgende Tastenkombinationen ausprobieren.

Immer Control gedrückt halten !!!!!!

z.B.: -Control- ":" = Ä

:=Ä ; L=Ö ; P=Ü ; J=ü ; K=ä ; L=ö

und so weiter. Probiert doch mal ein bisschen aus, welchen interessanten Zeichensatz Ihr hier habt.

Kaltstart durch Drücken der RESET-Taste

Der Pokebefehl ist denkbar einfach, denn er lautet "POKE 580,16 (16 kann eine Zahl zwischen 1 und 255 sein) mit "POKE 580,0" wird dieser Pokebefehl wieder aufgehoben.

Kay Hallies

Druckeranpassungen zum XMM801

Werter Herr Rätz

Zuerst möchte ich Ihnen und allen Mitarbeitern des ATARImagazins meinen Dank aussprechen. Das Magazin ist einfach prima!!

Zu Desktop-ATARI habe ich folgenden Tip: drückt man im Auswahlmenü die Taste <7>, so werden alle Teilprogramme in die Ramdisk geladen.

In den "Neufünfländern" ist der ATARI-Drucker XMM801 auch sehr verbreitet.

Desktop Atari

Darum hier gleich mal die Druckeranpassung zu DTP-Atari:

Vorbereitende Maßnahmen

Wieviel Bytes? 3

Byte #1: 27 Byte #2: 65 Byte #3: 8

Sequenz zur Steuerung des Druckers

Wieviel Bytes? 2

Byte #1: 27 Byte #2: 75

Steuerung für CR/LF (Return)

Wieviel Bytes? 1

Byte #1: 155

Maßnahmen nach Ende des Druckes

Wieviel Bytes? 2

Byte #1: 27 Byte #2: 64

Nachfolgend noch einige Druckeranpassungen für den ATARI-XMM801. Vielleicht haben Sie ja eine Verwendung dafür im ATARImagazin.

Design Master

Druckeranpassung ATARI-XMM801 an Design Master:

1. Höhe/Breite:

1.1. Höhe:	Einfach		
	Doppelt		
	3-fach		
	4-fach		
1.2. Breite:	Einfach:	Bit-Map-Code 3: 064	
		Bit-Map-Code 4; 001	
	Doppelt:	Bit-Map-Code 3: 128	
		Bit-Map-Code 4: 002	
	Dreifach:	Bit-Map-Code 3: 192	
		Bit-Map-Code 4: 003	
	Spezial:	Bit-Map-Code 3: 224	
		Bit-Map-Code 4: 001	

2. Matrix: 8 Nadel

Bitwert oberste Nadel: 128

3. Code 1: Init:	Codelänge=3	Code 1: 027
		Code 2: 065
		Code 3: 008
4. Code 2: Bit-Map:	Codelänge=4	
	Code 1: 027	
	Code 2:	075 für einfache Dichte
		086 für doppelte Dichte
	Code 3:	hier den Bit-Map-Code der
	Code 4:	in Punkt 1. eingestellten Breite eingeben!
5. Code 3: Vorschub:	Codelänge=1	Code 1: 155
6. Code 4: Ende:	Codelänge=2	Code 1: 027
		Code 2: 064

Screen Dump 2

Druckeranpassung ATARI-XMM801 an Screen Dump 2

Druckername:	XMM801
Anzahl der Nadeln:	8
Oberste Nadel:	MSB
Drucker Initialisierung:	1B 40
Zeilenabstand für Grafik:	1B 41 08
Grafik einfache Dichte:	1B 4B LB HB
Grafik doppelte Dichte:	1B 56 LB HB
Grafik Ende:	9B

Sprint XL V1.0

Druckeranpassung ATARI-XMM801 an SPRINT XL V1.0

CR-Code: 9B

LF-Code: 00

Grafikcodes : Code 1: 1B; Code 2: 56; Code 3: 00

Vorschubcode: Code 1: 1B; Code 2: 33; Code 3: 00

Hires Dump

Druckeranpassung ATARI-XMM801 an HIRES DUMP:

-Programm unter TURBO-BASIC laden (LOAD"D:AUTORUN.BAS)

-Zeile 2110 listen und bei GRAF$ das K in V ändern

-Programm wieder abspeichern (SAVE"D:AUTORUN.BAS)

-Programm starten und bei der Druckerauswahl <2> CF-80 anwählen

Laut Druckerhandbuch ist der XMM801 im Grafikbetrieb epsonkompatibel. Da der XMM801 aber nur zwei Steuercodes für Grafikbetrieb kennt (EGC K = 60 Punkte pro Zoll bzw. ESC V = 120 Punkte pro Zoll), der Epsonstandard aber noch weitere Steuercodes besitzt, funktionieren sehr viele Programme nicht.

Daher mein Tip, der in einigen Fällen weiterhelfen kann:

Mit einem Diskmonitor nach folgenden ASCII-Zeichen suchen:

"ESC *" suchen und in "ESC K" ändern

"ESC Z" suchen und in "ESC K" ändern

"ESC L" suchen und in "ESC V" ändern

Mit "ESC" ist das Escape-Zeichen gemeint (dezimal: 27)

Vielleicht können diese Tips einigen Usern weiterhelfen.

Andreas Tartz

Tips & Tricks zu Grafik-FORTH Teil III

Herzlich willkommen zum 3. Teil der Serie. In der letzten Folge wurden 3 verschiedene INPUT-Versionen kurz vorgestellt. Aus Platzgründen erkläre ich sie erst heute genauer.

Version I:

```
SCR# 4
\ Folge II: INPUT, Version I                    RAI 30.12.1992
FORTH DEFINITIONS
DECIMAL
: INPUT  ( #Ziffern -- n)
   BEGIN  DUP
   PAD SWAP 1+ EXPECT  0 0 PAD 1- (NUMBER)
   PAD = WHILE  ." Fehler - Keine Zahl wurde eingegeben!"  CR
      DROP DROP
   REPEAT DROP SWAP DROP ;
♥
```

Dieser Programmcode scheint für Sie auf den ersten Blick vielleicht sehr undurchschaubar. Wenn Sie sich die sogenannten "lauten" Worte wegdenken, wie **DUP**, **SWAP**, **C@** usw. und sich nur den Basisablauf ansehen, ist **INPUT** viel einfacher zu verstehen. Deshalb schreibe ich **INPUT** einmal in einer anderen Form:

```
: INPUT  ( #Ziffern -- n)
  BEGIN \ Anfang einer BEGIN-WHILE-REPEAT-Schleife
        ( a # -- ) EXPECT
        \ Liest eine Zeichenkette von # Zeichen ein
        und speichert
        \ sie ab Adresse a ab.
        ( d1 a1 -- d2 a2 ) (NUMBER)
        \ Wandelt die eingelesene Zeichenkette falls
        möglich,
        \ in eine Zahl um
  WHILE ... REPEAT \ Falls dies nicht möglich ist, wird
  eine
  \ Fehlermeldung ausgegeben und das ganze beginnt
  von vorne.
  ... \ Zum Schluß wird der Stack noch aufgeräumt,
  \ so daß die eingelesene Zahl n auf dem Stack liegt.
  ;
```

```
SCR# 5
\ Folge II: INPUT, Version II                   RAI 02.01.1993
FORTH DEFINITIONS
DECIMAL
CODE GETKEY  \ ( -- c)  wie "GET KEY"  in TURBO-BASIC
  XSAVE STX, 58404 @ 1+ JSR, PHA, 0 # LDA, XSAVE LDX,
  PUSH JMP, C;
: DAZU  ( n1 Ziffer -- n2)
   SWAP BASE @ * + ;
: INPUT  ( #Ziffern -- n)
   0 SWAP 0 DO
      0 0 BEGIN   DROP DROP GETKEY  DUP  DUP 155 = IF   I
          ELSE   BASE @ DIGIT   THEN  UNTIL
      SWAP EMIT
      DUP 155 = IF   DROP LEAVE   ELSE   DAZU   THEN
   LOOP ;
♥
```

Version II:

Auch Version II ist viel einfacher zu verstehen, wenn man sich auf den Basisablauf konzentriert:

```
: INPUT  ( #Ziffern -- n)
      ( #Ziffern 0 -- ) DO \ Die Schleife soll so oft
      durchlaufen
         \ werden, wie die einzulesende Zahl Ziffern
         haben soll.
         BEGIN ... GETKEY ... UNTIL
         \ Es sollen solange Zeichen eingelesen
         werden, bis ein
         \ gültiges Zeichen eingelesen wird. Ein
         gültiges Zeichen
         \ ist eine Ziffer (DIGIT). Erst nachdem eine
         \ Ziffer eingelesen worden ist, wird die
         Return-Taste
         \ "erlaubt". Denn eine Zahl besteht aus
         mindestens
         \ einer Ziffer.
         ( Zeichen -- ) EMIT \ gibt eine Ziffer aus
         IF ... LEAVE ELSE DAZU THEN
         \ Die Schleife wird vorzeitig verlassen, wenn
         \ ein <RETURN> eingegeben wurde.
         Ansonsten wird
         \ die Ziffer zu den schon eingegebenen
         "dazugetan",
         \ so daß zum Schluß die eingegebene Zahl
         auf
         \ dem Stack liegt.
   LOOP ;
```

```
SCR# 6
\ Folge II: INPUT, Version III                  RAI 02.01.1993
FORTH DEFINITIONS
DECIMAL
128 CONSTANT NOT-USED
121 @ CONSTANT SYSTBL
TBL :KEYDEF 192 ALLOT
: INIT   :KEYDEF 192 NOT-USED FILL ;
INIT
: ERLAUBT  \ Compilation: c ( -- )
   32 WORD HERE 1+ C@   192 0 DO
      DUP SYSTBL I + C@ = IF  I LEAVE  THEN
   LOOP  :KEYDEF + C! ;
ERLAUBT 0  ERLAUBT 1  ERLAUBT 2  ERLAUBT 3  ERLAUBT 4
ERLAUBT 5  ERLAUBT 6  ERLAUBT 7  ERLAUBT 8  ERLAUBT 9
-->

SCR# 7
\ Folge II: INPUT, Version III                  RAI 02.01.1993
CODE GETKEY  \ ( -- c)  wie "GET KEY"  in TURBO-BASIC
  XSAVE STX, 58404 @ 1+ JSR, PHA, 0 # LDA, XSAVE LDX,
  PUSH JMP, C;
: INPUT  ( #Ziffern -- n )
   121 @ >R  :KEYDEF 121 !
   GETKEY  DUP EMIT  PAD C!  155 :KEYDEF 12 + C!
   PAD 1+ SWAP EXPECT   0 0 PAD 1- (NUMBER) DROP DROP
   R> 121 !  128 :KEYDEF 12 + C! ;
♥
```

Version III:

Diese Version ist ähnlich der Version II. Hier erfolgt das Prüfen, ob eine gültige Taste gedrückt wurde, aber durch das Betriebssystem. **ERLAUBT** legt die Tasten fest, deren Benutzung erlaubt sein soll.

Während der Kompilationszeit erwartet **ERLAUBT** das zu erlaubende Zeichen direkt hinter sich (**ERLAUBT 1**). **32 WORD HERE 1+ C@** liefert den ASCII-Code des Zeichens.

Die Schleife wandelt diesen Code in den Tastaturcode um, der auch vom Betriebssystem verwendet wird. Danach wird das Ergebnis in die neue Tastaturtabelle eingetragen, die alle erlaubten Tasten enthalten soll.

:KEYDEF ist der Name der neuen Tastaturtabelle. **INIT** initialisiert diese Tabelle, d.h. es markiert alle Tasten als **NOT-USED** = als nicht erlaubt.

```
: INPUT ( #Ziffern -- n )

    121 @ >R :KEYDEF 121 ! \ Am Anfang wird sich die Stelle

    \ gemerkt, an der die normale Tastaturtabelle steht,

    \ danach wird die neue Tabelle zur aktuellen erklärt.

    GETKEY ... EMIT ... \ Liest eine Ziffer ein und gibt Sie aus.

    \ Die Return-Taste wird "erlaubt":

    155 :KEYDEF ... C!

    ... ;
```

Schließlich werden die übrigen Ziffern, wie gewohnt, mit **EXPECT** und (**NUMBER**) eingelesen und umgewandelt. In Zeile 8 wird die ursprüngliche Tastaturtabelle wieder aktiviert und die RETURN-Taste in der **:KEYDEF**-Tabelle deaktiviert. Dies ist wichtig, wenn **INPUT** mehrmals aufgerufen wird.

Ich hoffe, daß Sie den Code nun vollständig verstanden haben und daß Sie einige der hier vorgestellten Methoden beim Programmieren verwenden können.

Rainer Hansen

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Rundung

Herr Ralf Wietstock aus Wiesbaden hat in der letzten Ausgabe nach der Rundung beim Rechnen gefragt.

Ich nehme folgende Formel:

K = INT (K*100+0.5)/100

für 2-stellige Rundung nach dem Komma.

K = INT (K+10^N+0.5)/10^N

für N-stellige Rundungen.

Peter Landgraf

TextPro

Ich habe es einfach nicht geschafft bei TextPro den Zeichensatz zu ändern, so daß er mir auf Bildschirm und Drucker die deutschen Sonderzeichen druckt. Vielleicht kann mir ja ein User weiterhelfen. Hier meine Adresse: Frank Beate, Berthold-Haupt-Str. 8, O-8045 Dresden.

AM 7/92

Sehr geehrter Herr Rätz,

ich bin sehr froh, daß es Ihren Versand für Software gibt. Ich habe in nächster Zeit nicht vor, auf einen größeren Computer (PPP: Gibt es einen größeren?) umzusteigen. Ich werde also noch eine ganze Zeit mit meinem Atari 800 XL weiterarbeiten. Jetzt möcht ich noch anfragen, ob die Möglichkeit besteht die Ausgabe 7/92 zu beziehen. Barbara Klamt

PPP: Leider ist gerade dieses Ausgabe nicht mehr vorrätig. Von allen anderen haben wir noch genügend. Es tut uns wirklich leid.



Silent Service

Dies ist eine kleine Hilfe bezüglich der Frage zu Silent Service aus AM 2/93. Das Spiel läßt sich fast völlig über den Joystick spielen. Wenn man zum Beispiel im Kartenbildschirm den Stick nach vorn oder hinten drückt, taucht das Boot auf bzw. unter. Das ganze klappt auch bei der Periscope-Gefechtsstation.

Soweit dazu. Jetzt noch eine Bitte an alle User. Ich bin immer auf der Suche nach allen möglichen Tips zu Spielen und nach kleinen Basictools, und aktuellen PD's. Wie Sie ja in dieser Ausgabe nachlesen können, gibt es ab sofort das PD-MAG von Power per Post. Da ich dieses PD-MAG zusammenstelle würde ich mich sehr über eine aktive Teilnahme freuen. Wer also Interesse hat, kann sich bei mir melden.

Sascha Röber, Bruch 101, 4574 Badbergen 2

Supercomputer

Hallo PPP,

Euer Angebot ist wieder einmal super! Nur weiter so. Beiliegend meine Bestellung und 100,- DM. Ich hoffe, daß es auch in Zukunft solche Angebote gibt. Ich freue mich schon auf das nächste ATARI magazin, und hoffe, daß es noch lange besteht.

Mittlerweile bin ich mit dem Militär fertig und studiere an der Uni Bern. Auch wenn ich dort auf Sun Workstation arbeite, sehe ich im Atari 8 Bit immer noch (und werde es immer so sehen) einen Supercomputer. Ich bin immer wieder erstaunt, wie leistungsfähig dieses System ist. Ich hoffe, daß noch viele so denken. Mit freundlichen Grüßen Sascha Hofer.

PPP: Natürlich hoffen wir auch, daß viele Leute so denken, denn nur so kann das ATARI magazin in Zukunft bestehen. Was die Superangebote anbelangt, sind wir gerne bereit diese auch in Zukunft anzubieten. Aber wie ich schon in einem Brief erwähnt habe, müssen diese Angebote von allen Usern genutzt werden. Je größer die Nachfrage ist, desto günstiger können wir solche Angebote machen.

Regionalgruppe

Hallo 8-User. Wir suchen immer noch 8-Bit-Atari-User, die in der Umgebung von Elmshorn wohnen. Wir haben am 1.3.93 eine neue Regionalgruppe gegründet. Wer Interesse hat schreibt am besten mal an mich. Meine Adresse: UNI-soft/Kay Hallies, Berliner Str. 7, 2200 Elmshorn, Stichwort: Regionalgruppe NORD

Noch eine Regionalgruppe

Ich möchte versuchen eine Regionalgruppe Hannover zu gründen. Man sollte sich mit dem ATARI beschäftigen, denn auf den Treffen soll einfach nur "gefachsimpelt" werden. Alle die also Interesse hätten, sollten sich bei mir melden. Sie sollten sich natürlich auch mal auf Treffen sehen lassen und ggf. an einem speziellen Diskmag., das vielleicht entstehen wird, aktiv mitmachen. O.K., hier noch schnell meine Adresse: Bastian Bührig, Zintener Str. 2, 3167 Burgdorf, Tel. 05136/3152

Desktop Atari

Sehr geehrtes PPP- Team,

Betr. das Programm Desktop Atari.

Mit Interesse las ich im ATARI magazin 1/93 die Neuvorstellung Atari Desktop und bestellte das Programm. Es entsprach bis auf eine Ausnahme voll der Beschreibung. Das erwähnte Hilfsprogramm zur Umwandlung von

Kommunikationsecke

DOS 2.5 in HBSF-Format suche ich vergeblich. Da Sie dieses Hilfsprogramm im ausführlichen Testbericht auch nur erwähnen, fehlt doch jede Beschreibung dazu. Ich weiß nicht wie dieses Hilfsprogramm heißt, wo man es findet und erst recht nicht wie man es mit dem HBSF-DOS starten könnte.

Laut Bericht Ihrer Kommunikationsecke über Desktop Atari heißt dieses Programm TRANS.COM. Aber dieses existiert bei mir auf allen sechs Diskettenseiten nicht. Hierbei bitte ich Sie um Hilfe!

Noch ein Fehler des HBSF-DOS (oder mein Fehler)? Funktion ">E< Umbenennen" geht nicht! Sonst kann ich mich über Desktop Atari nur lobend äußern. Fonts und Bilder sind vom Feinsten, und daher können sich die Ergebnisse wirklich sehen lassen.

Vielleicht noch ein Tip: (13OXE) Man lade Desktop Atari ganz normal, nehme dann im Hauptmenü nicht eine der Funktionen 1-6, sondern drücke auf 7 und siehe da ... Schreibe Desktop ATARI in die Ramdisk. Nun kann man die Bootdisk aus dem Laufwerk nehmen, denn es stehen einem prompt alle Funktionen die das Programm kennt zur Verfügung (inkl. Tennisspiel). Es grüßt A. Englputzeder

PPP: Mit dem Programm TRANS.COM, das sich auf der A-Seite der Diskette 1 befindet, konnten wir Ihnen ja bereits weiterhelfen. Aber noch ein Hinweis für das Starten des Programmes: In der Anleitung steht, daß man zuerst die Seite 2 einlegen muß, um das Programm zu starten. Dies ist nicht richtig. Zuerst die A-Seite der Diskette 1 booten, anschließend die B-Seite einlegen. Denn nur so können Sie auf die einzelnen Menüpunkte zugreifen.

TAAM

Ich nehme das Angebot, die überarbeitete Version von TAAM, gegen die alte umzutauschen an, so wie es in der Ausgabe 2/93 angeboten wurde. In der Leserecke wurde von einem Leser Lösungsfragen über TAAM gestellt. Ich habe die gleichen Schwierigkeiten. Außerdem kann ich von der Stadt Swanwala nicht zurück nach Ögerdahl gehen, weil dann das Programm abstürzt. Ich hoffe das die überarbeitete Version besser funktioniert.

Dann habe ich noch eine Frage zu Pyramidos: Es ist eins der besten Action-Abenteuerspiele für den Atari. Es geht über 8 Stockwerke. Ich hänge im 5. Stockwerk fest und komme nicht weiter. Ist es eine Etage, wo man Gegenstände tauschen kann? Wenn ja, wie und in welcher Reihenfolge? Thomas Niebuhr, Oehlkersweg 1, 3000 Hannover 81.

PPP: Bei der neuen Version von TAAM sind alle diese Probleme beseitigt worden. Sie können jetzt wieder vorwärts und rückwärts an jeden Ort gelangen. Vorher mußten Sie zum Beispiel, um wieder nach Ögerdahl zu kommen, einen Umweg über den Ögerwald machen. Aber wie gesagt, solche Fehler kommen jetzt nicht mehr vor. Was die Fragen aus der letzten Ausgabe betrifft, möchte ich einige Hinweise geben.

1) Das Kraut bekommt man von Grimhild, aber erst muß man Ihren Sohn Grimmar zurückbringen.

2) Mit dem Kraut direkt kommt man nicht über die Todesbrücke. Es muß erst im Gasthaus zum Krautwickel zubereitet werden.

Mehr möchte ich heute nicht verraten. In der nächsten Ausgabe bringen wir vielleicht eine komplette Lösung.

Aktive Teilnahme erwünscht

Wichtig ist, daß fast alle aktiv am ATARI magazin teilnehmen.

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)
2) Tips & Tricks
3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)
4) Programmierwettbewerb
5) Kleinanzeigen

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Sie gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

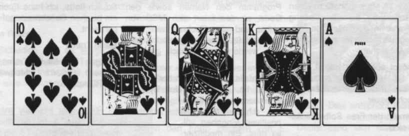
Werner Rätz



Kommunikationsecke

Diese Rubrik haben wir extra eingerichtet, damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!

Auf diesen Seiten können Sie voll zu Wort kommen.



Damit auch Sie immer das richtige Blatt haben, schreiben Sie uns!!!

Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Die richtige Antwort lautete 75015 oder für das Postfach 75006

Die neue Preisfrage: Was kostet ab 1.4.93 das Versenden des ATARI magazins im Inland?

Einsendeschluß ist der 4. Mai 1993

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens:

Den Gutschein in Höhe von DM 50,- schicken wir an

Ulrich Thiele

Die nächsten Gutscheine in Höhe von DM 25,- gehen an: Frank Fuhlert, Friedrich Grutza, Steffen Schneidenbach, Andreas Potzoll

Je 2 PD-Disketten gehen an: Uwe Pelz, Hans-Peter Schulz, Roland Roth, Alexander Blacha, Frank Erler, Daniel Pralle, Andreas Schön, Albert Hackl, Dieter Rimpf, Thomas Herscheid, Christian Quandt, Ronald Gaschütz, Peter Dell.

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis Gutschein im Wert von DM 30,-

2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 20,-

6.-20. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - Leserecke

Mailboxnummern

Sehr geehrter Herr Rätz,

zu dem Internet-Artikel im letzten AM ist mir eben eine interessante Information in die Hände gefallen. Das Rechenzentrum der Free Software Association bietet für eine geringe Gebühr (ca. 15 Mark monatlich) einen Internet-Anschluß, die Standleitung zum Net wird in den nächsten Wochen gelegt und sollte bis zur Drucklegung des AM stehen.

Man benötigt aber mindestens einen PC oder ST, um das Net nutzen zu können, ein UNIX-Rechner wäre natürlich noch besser.

Die Nummern der Free Software Association sind:

069 / 6311235

069 / 6312934

069 / 634588

Die ersten beiden Anschlüsse gehen bis 14.400 bps, der zweite bis 2.400 bps.

Ich hoffe, daß diese Informationen noch ins nächste AM aufgenommen werden können.

Hier noch meine Mailadressen:

Internet:

FLUPS@EUROM.RHEIN-MAIN.DE

Fido:

FLUPS@2:247/14

Stichwort Atari magazin

Florian Baumann

Sicherheitssystem

Alle von Geschwistern geplagten 8-Bit User aufgepaßt. In den letzten Monaten war ich relativ viel kreativ tätig in Bezug auf Hard- und Software für den 8-Bitter.

Dabei entstand (bzw. befindet sich noch in der 'Ausreifungs- und Testphase') auch ein Sicherheitssystem. Ich nenne es 'MSS' (Multi Security System).

Mit diesem System könnt Ihr Euren Rechner praktisch nur ausgewählten Personen zugänglich machen. Beim Einschalten bootet der Rechner nicht normal, sondern aktiviert automatisch das MSS.

Dann gibt man seinen Namen und seinen Eintrittscode ein. Findet das Programm den Namen sowie den Code, so deaktiviert sich MSS von selbst und der Rechner wird neu gebootet (eventuell eingesteckte Module werden auch danach gebootet !!).

Andernfalls... Der Gag an der ganzen Sache ist, daß MSS Null Byte im Speicherbereich benötigt, d.h. es fliegt bei positiven Eingaben völlig raus. Ein modifiziertes OS wird auch nicht benötigt. Deshalb kann ich schon jetzt garantieren, daß 100 prozentig alle Programme auf ATARIs mit MSS auch laufen. Das klingt vielleicht alles etwas utopisch, aber den Hardware-Experten unter Euch wird sicher klar sein, wie ich das realisieren konnte. Nehmt es mir aber bitte nicht übel, wenn ich nicht mehr über diese Logik verrate.

Da das MSS auf einem EEPROM basiert, ist es auch möglich Namen und Eintrittscodes zu ändern oder Usern den Zugriff zu sperren (sofern man sich als SUPERVISOR eingeloggt hat). Wenn man sich als Supervisor eingetragen hat, sollte man nur tunlichst vermeiden, seinen Code zu vergessen.

Als zusätzliches Plus gibt es noch einen Reset-Taster, der auf Druck den Rechner in den Urzustand versetzt, d.h. MSS erscheint wieder.

Sollte der Computer restlos abgestürzt sein - ein Druck auf diesen Taster und man befindet sich wieder im MSS-Hauptmenü.

Mir ist nicht bekannt, ob schon ähnliche Systeme existieren, aber solltet Ihr Interesse daran haben, so laßt es mich wissen. Dann werde ich versuchen das MSS über Herrn Klaus Peters industriell herstellen zu lassen. Über den eventuellen Preis kann ich zur Zeit noch nichts sagen. Der Hardwareaufwand ist aber relativ gering.

So, ich hoffe, ich habe Euch erst mal ein bischen Geschmack auf das MSS gemacht.

Mario Trams

(Fragen an: Mario Trams, An der Eiche 1, O-9381 Lichtenwalde, bitte mit Rückporto)



ST aufnehmen

Sehr geehrte Redaktion,

ich kenne Ihr Magazin noch aus der Zeit, in der es das Heft noch in den Zeitschriftenläden zu kaufen gab.

Auch heute noch bin ich von Ihrem Magazin begeistert, da ich trotz des Umstiegs auf Atari St meinen 600 XL noch besitze. Jedoch erinnere ich mich daran, daß das Atari Magazin sich auch mal um den Atari ST kümmerte.

Meine Frage ist, ob Ihr den Atari ST nicht wieder mit aufnehmen könnt, denn auch mit einem Atari St wird es immer schwieriger an Soft- und Hardware zu kommen.

Ich fürchte, wenn sich die Marktsituation nicht ändert, bedeutet dies spätestens 1994 für den ST das Aus.

Kommunikationsecke - Leserecke

Darum helft mir bitte, daß es mit dem ST nicht soweit kommt wie mit dem Atari 8-Bit. Bedenkt, daß es ohne den ST das Atari bestimmt nicht mehr geben würde.

Außerdem würde Eure Auflage sich erheblich steigern und Ihr könntet die Preise senken und bräuchtet Euch keine Sorgen mehr um die Zukunft Eures Magazin machen.

Andreas Rotzoll

PPP: Sicherlich gibt es einige XL/XE-User die auch einen ST besitzen. Aber ich glaube nicht, daß die Mehrheit für eine Aufnahme der ST-Computer ist.

Dies wäre vielleicht einmal ein Diskussionsthema im ATARI magazin, ob man die ST-Computer berücksichtigen soll.

Also an alle User schreibt Eure Meinung zu diesem Thema.

Falls die vorhandenen ST-User billige Software suchen, können wir Ihnen mit folgenden guten Angeboten dienen:

Grafik-Forth

Sehr geehrter Herr Rätz,

ich habe von Ihnen im Juli 92 den Grafik-Forth Compiler bezogen.

Ich bin jedoch erst jetzt dazu gekommen, mich mit der ganzen Angelegenheit etwas genauer zu beschäftigen.

Nun, ich bin vom Handbuch sehr enttäuscht, ich kann es nur als halben, unausgegorenen Mist bezeichnen!

Der Autor ergießt sich zwar mit endlosen Syntax- und Logikbeschreibungen, wie man jedoch die vorhandenen Demoprogramme zum laufen bringt, darüber schweigt er sich aus!!

Die in den Forth Büchern von E. Floegel genannten Befehle nutzen herzlich wenig!!

Könnten Sie mir mitteilen, wie man zum Teufel z.B. das Demoprogramm auf Seite 1, Disk 1, Block 30-32 zum laufen bringt?? Mir war es bisher zu meinem tiefsten Bedauern nicht möglich, zumindest nicht mit diesem Compiler!

Weiterer Knackpunkt: In einer älteren Ausgabe Ihres Magazins weisen sie darauf hin, daß zahlreiche ältere XL Modelle mit fehlerhaften Basic Interpretermodulen ausgestattet sind - Ersatzchips soll es von Atari direkt



geben. Dies entspricht nicht den Tatsachen - zumindest hat Atari Deutschland sich diesbezüglich auf taub gestellt bzw. sich mit Ausreden herausgewunden!

Ich hoffe, daß Sie mir bezüglich des Compilers wenigstens weiterhelfen werden und verbleibe

mit freundlichen Grüßen Thomas Teumer, Breitensteinstr. 19, 8018 Grafing-Bhf.

PS: Zum Beispiel für "Decision in the Dessert" habe ich eine Art "Universallösung" gefunden, wie man mit geringen eigenen Kräften das Spiel mit einem 3 zu 1 Vorteil bei den Verlusten gewinnen kann.

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach, wir würden uns über Ihre Beteiligung freuen.

Power per Post, Postfach 1640, 7518 Bretten

Themenvorschlag

ST im ATARI magazin aufnehmen?

JA / NEIN

Kommunikationsecke

Einige Fragen

Frage: Im Heft 7/92 auf Seite 17 schreibt Thomas F. Backa, daß er durch Austausch von 2 C's in der Nähe des EPROM (2764> auch zu kürzeren Ausschaltzeiten für einen neuen Kaltstart gelangt ist. Ich benötige ebenfalls ca. 10 s zwischen Aus- und Einschalten und würde gern die Änderung vornehmen.

Leider finde ich im Schaltplan des 800 XL, den ich mir vor 2 Jahren über ABBUC zuschicken ließ, nicht den EPROM 2764. Hat er noch eine andere Bezeichnung? Ein weitergehender Hinweis evtl. mit kleiner Skizze könnte mir sicher weiterhelfen.

Zwei Fragen zu MYDOS 4,5:

1. Diskettendichte einstellen mit "P" Kommando klappt nicht mit meinem XF 551. Nach Kommando "P" erscheint: Drive, new density, nach Eingabe von z.B. "1,D" (laut ausgedrucktem Benutzerhandbach von Seite B) ist Bildschirm gelöscht und MYDOS-Menü erscheint wieder. Gleiches passiert mit Eingabe "1,S".

2. Außerdem klappt bei mir nicht das von Herrn Heij aus Groningen in 1/93 S.10 beschriebene formatieren beider Seiten auf dem XF-Laufwerk mit MYDOS. Das getrennte Verwenden beider Seiten ist nicht immer nur eine Frage des Preises sondern auch des Platzbedarfs. Vieles kann man eben nicht auf XF-Format Quad-Density bringen, z.B. StarTexter.

Wer mir diese Fragen beantworten kann, möchte doch an folgende Adresse schreiben: Klaus Berger, Frh.-v.-Stein-Str. 7, O-4440 Wolfen 1

QUICK

Hallo Quick USER, ich bin neu auf dem Gebiet und ich suche ein paar Leute mit denen man Gedanken austauschen kann und die mir Fragen beantworten können. Speziell interessiert mich natürlich Grafik und die Übernahme von fertigen Maschinenprogrammen. Schreibt an:

Uwe Hartwig Tiefe Str. 10, 3160 Lehrte

Hallo Leute!

Seit langem habe ich mal wieder Zeit ein paar Zeilen an PPP zu richten. Leider hält mich mein Wehrdienst oft davon ab. Aber nun zu meinen Fragen:

Ich weiß, daß es einmal Entwicklungsunterlagen zur Speedy 1050 im Handel gab. Wer weiß, woher ich diese bekommen kann?

Zum Aufrüsten meines 80OXE (Ram-Disk) benötige ich einen speziellen Chip mit der Bezeichnung ATARI GATEARRAY CO 25953. Dieser ist bei der angegebenen Händleradresse nicht mehr erhältlich. Wer kann mir sagen, wo ich das Teil noch herkriege?? Er kann auch aus einem defekten 13OXE stammen.

Wer hat Infomationen über den Packalgorhytmus des Archivierungsprogrammes "LHarc" oder gute Bit-Sequence-Packer für den XL (außer Magnus).

Soweit meine Fragen, aber hier nun ein paar Antworten.

Die Antwort auf das Preisausschreiben 2/93 - neue Postleitzahl ab 1.7.93:

75015 Bretten

Und falls ich PD's gewinne, möchte ich PD203, PD207.

Bei "Tips & Tricks" ist ein kleiner Fehler auf Seite 7. Die Zeichensatz-Startadresse für "A" errechnet sich nicht

65 (ASCII Wert von "A") - 32 + $E000 = $E021, sondern

(65-32)*8 + $E000 = $E108 , da ein Zeichen 8 Bytes belegt.

Wer mir bei meinen Fragen weiterhelfen kann, schreibe mir bitte an folgende Adresse: Peter Dell, In der Klinik 32, 6601 Heusweiler.

TAAM - TAAM - TAAM - TAAM

Liebe Adventure-Freaks, TAAM ist eines der besten Adventures auf dem Markt.

Leider haben sich einige Ungereimtheiten im Programm eingeschlichen. Zwar ist eine direkte Lösung möglich, aber auf Grund der vielen Möglichkeiten, die in so einem umfangreichen Adventure stecken, kann es bei manchen Aktionen Probleme geben.

Daher machen wir Ihnen heute ein Angebot, damit Sie die neue überarbeitete Version bestellen können.

Sie schicken uns die Diskette 2 (und nur diese) und 4,- DM in Bargeld/Briefmarken für Porto und Versand zu.

Wir kopieren Ihnen die neueste Version, und schicken Ihnen diese und einen Gutschein in Höhe von DM 4,- zurück.

Diesen Gutschein können Sie bei der Bestellung der Fortsetzung von TAAM (der Autor arbeitet schon intensiv daran) einlösen. So bekommen Sie also wieder Ihre DM 4,- zurück.

XIO-Befehle

Leider hatte ich es bis zum letzten Atari-Magazin nicht mehr geschafft. Heute möchte ich die XIO-Befehle ein bischen unter die Lupe nehmen.

XIO ist die Abkürzung für eXtende Input Output, es handelt sich dabei also um erweiterte I/O-Befehle. Über die XIO's kann man Betriebssystemroutinen unter Basic ansprechen, für die man sonst lange Assemblerprogramme (OS-Calls) bräuchte.

Die Atari-Ingenieure haben damals noch gute Arbeit geleistet und eine eindeutige Schnittstelle für die Befehle festgelegt, die auch heute noch als vorbildlich anzusehen ist.

Die Syntax eines XIO-Befehles ist:

XIO code,#iocb,aux1,aux2,file$

code ist der Funktionscode des Befehles, hier sind Werte zwischen 0 und 255 möglich. Tatsächlich sind allerdings viel weniger dieser Befehle belegt.

iocb ist der Datenkanal, über den dieser Befehl abgehandelt werden soll. Er ist identisch mit dem iocb des Open-Befehles. Normalerweiser verwendet man immer Kanal 1. Sollte dieser aber geöffnet sein, muß man einen anderen Kanal wählen.

aux1 und aux2 sind die Parameter für den OS-Call. Es handelt sich dabei übrigens um Referenz-Parameter, d.h. es können sowohl Werte an den OS-Call sowie vom OS-Call zurück übergeben werden.

file$ ist die Datei bzw. die Dateien, auf die die Funktion angewendet werden soll.

Die Befehle im Einzelnen

Im folgenden möchte ich einen Überblick über die für MyDOS relevanten XIO-Befehle geben. Wenn hier keine anderen Angaben gemacht werden, dann sind aux1 und aux2 immer gleich 0.

Code=32, RENAME A FILE

Benennt eine Datei um. Diese Funktion ist identisch mit dem DUP-Befehl "E". Die umzunennenden Dateien trennt man durch ein Komma. Ein Beispiel:

XIO 32,#1,0,0,"D:MYDOS.DOC,MYDOS.TXT"

Mit diesem Befehl wird die Datei MYDOS.DOC in MYDOS.TXT umbenannt. Das gleiche kann man auch mit etwas weniger Aufwand haben:

XIO32,#1,0,0,"D:MYDOS.DOC,*.TXT"

Natürlich kann man auch Wildcards verwenden. Was glaubt ihr, macht folgende Eingabezeile?

XIO 32,#1,0,0,"D:*.DOC,*.TXT"

Richtig! Alle Dateien mit dem Extender .DOC werden in Dateien mit dem Extender .TXT umbenannt. Aber Vorsicht bei Directories:

XIO32,#1,0,0,"D:DOK*:*.DOC,*.TXT"

Directorie-Namen DÜRFEN keine Wildcards enthalten, das kann zu sehr unangenehmen Effekten führen. Ich schlage vor, ihr probiert es einfach einmal...

Code=33, DELETE A FILE

Mit dieser Funktion kann man Files von der Diskette löschen, sie entspricht dem DUP-Befehl "D". Beispiele:

XIO 33,#1,0,0,"D:MYDOS.DOC"

XIO 33,#1,0,0,"D:*.DOC"

XIO 33,#1,0,0,"D:*.*"

XIO 33,#1,0,0,"D:DOKUMENT:*.*"

Auch hier sollte man mit dem Gebrauch von Wildcards vorsichtig sein, wenn man nicht aufpaßt, hat man schnell die ganze Diskette oder gar Festplatte gelöscht...

Code=34, MAKE DIRECTORY

Diese Funktion ist im normalen DOS nicht enthalten, es ist eine Spezialfunktion von MyDOS. Mit diesem Befehl kann man in ein anderes Directory wechseln. Wildcards sind hier absolut tabu!

XIO 34,#1,0,0,"D:DOKUMENT"

Code=35, LOCK FILE

Mit dieser Funktion sichert man eine Datei vor dem Überschreiben. Bsp.:

XIO 35,#1,0,0,"D:MYDOS.DOC"

XIO 35,#1,0,0,"D:M?DOS.*"

XIO 35,#1,0,0,"D:*.*"

Hier kann der versehentliche Gebrauch von Wildcards keinen Schaden anrichten.

Code=36, UNLOCK FILE

Dies ist die zu Code 36 reziproke Funktion.

```
MYDOS 4.50 -- Copyright 1988,WORDMARK
Disks 15-                           8R
D: = D1:

1-8.Dir of D1:-D8: *. Dir of D:
A. Disk Directory  K. Save Memory
B. Run Cartridge   L. Load Memory
C. Copy File(s)    M. Run at Address
D. Delete File(s)  N. Load MEM.SAV
E. Rename File(s)  O. Change Config.
F. Lock File(s)    P. Set Density
G. Unlock File(s)  Q. Make Directory
H. Write DOS Files R. Pick Directory
I. Initialize Disk S. Set RAMdisk #
J. Duplicate Disk  V. Set Verify Flag

Select Item (RETURN for menu):S
RAM disk drive no?8
Select Item (RETURN for menu):A
Files to list, Destination?
D8:
65535 FREE SECTORS
Select Item (RETURN for menu):
```

ATARI magazin - Workshop MYDOS Teil 3

Function code 39, LOAD MEMORY

Auch diesen Befehl gibt es unter DOS II nicht, auch die andern kommerziellen DOS-Versionen lassen ihn vermissen.

Mit diesem Befehl kann man ein Maschienenprogramm laden. Dieser Befehl entspricht der DUP-Funktion "L".

Die Verwendung eines Wildcard spricht das erste File mit dem entsprechenden Namen an:

XIO 39,#1,0,0,"D:DATEN.OBJ"

XIO 39,#1,0,0,"D:MENUE.COM"

XIO 39,#1,0,0,"D:MEN*.*"

Code=41, SET DEFAULT DIRECTORY

Mit diesem Befehl wechselt man in ein mit Funktion 34 erstelltes Directory.

Function code 254, FORMAT A DISKETTE

Mit diesem Befehl wird eine Diskette formatiert. Wenn aux1 und aux2 beide auf Null sind, so wird die unter dem DUP-Befehl "O" voreingestellte Spezifikation als Default angenommen.

Mit den Parameter n, aux1=1 und aux2=0 wird die Diskette in Enhanced Density (nicht DOS-II ED) formatiert. Bsp.:

XIO 254,#1,0,0,"D1:"

XIO 254,#1,1,0,"D2:"

Ich habe hier die Nummer der Diskettenstation angegeben, weil sich "D:" unter MyDOS immer auf das aktuelle Directory bezieht. Das kann aber auch in einer ganz anderen Diskettensation als Nr. 1 sein.

Deshalb ist es sicherer, die Statiosnummer mit anzugeben, damit nicht die falsche Disk formatiert wird.

Man kann die Diskette auch mit einer frei wählbaren Sektorzahl von 0 bis 16.385 Sekoren formatieren.

Die Zahl der Sektoren wird hier in den Bits 0 bis 7 von aux1 und 0 bis 6 von aux2 abgelegt (low, high). Bit 7 von aux2 muß dann auf 1 gesetzt sein.

XIO 254,#1,16,132,"D1:"

Formatier die Diskette in Laufwerk 1 mit 1040 Sektoren

Abschließend noch ein paar Worte: Dies ist der vorerst letzte Teil des MYDOS-Workshops. Das Problem ist, daß man über ein Anwendungsprogramm eine Menge sagen kann, über ein DOS recht wenig, zumindest hier auf dem Atari. Ein richtiger Workshop über ein Betriebssystem müßte sich auch eher an die Programmierer richten, die wirklich mit harten Routinen daran gehen müssen.

Dafür habe ich jedoch leider nicht die Zeit. Außerdem sind die Sources und die Dokumentation von MyDOS frei zugänglich, so daß sich jeder geneigte Programmierer sich dort frei informieren kann.

Ich werde deshalb ab der nächsten Ausgabe ein neues Thema beginnen: DFÜ für Einsteiger.

Dieser Workshop wird zwar die Atari-User im Vordergrund behalten, sich jedoch auch mit den anderen beschäftigen. Bis dahin die Ohren steif halten...

Florian Baumann

26/08/1988 by K.BIHLMEIER









Die Quick-Ecke

mit Florian Baumann und Harald Schönfeld

Abfragebedingungen unter Quick

Wer von Basic auf Quick umgestiegen ist oder den Komfort einer Programmiersprache wie Pascal oder C kennt, den wird wohl an Quick hauptsächlich die Umständlichkeit vieler Abfrage-Bedingungen stören. So ist es z.B. reichlich umständlich, Bedingungen zu verknüpfen.

Mit ein bischen Übung läßt sich das Problem aber schnell meistern. Man muß nur wissen, wie man die Abfragen richtig aufsplittet. Es gibt ein paar Splitt-Regeln, die ganz einfach zu merken sind.

AND

Die Verknüpfung mit AND ist eigentlich recht einfach, man muß einfach nur zwei IF-Abfragen ineinander verschachteln. So wird aus der Pseudocode

If arg1 And arg2 Then Do Procedure

in Quick so umgesetzt:

```
IF arg1
  IF arg2
    Procedure
  ENDIF
ENDIF
```

OR

Die OR-Abfrage macht uns da schon mehr Schwierigkeiten. Eine Prozedur soll ausgeführt werden, wenn wenigstens eine Bedingung erfüllt ist.

If arg1 Or Arg2 Then Do Procedure

Nun ist es für zwei Bedingungen noch relativ einfach:

```
IF arg1
  Procedure
ENDIF
IF arg2
  Procedure
ENDIF
```

Das könnte man nun für n Bedingungen so weiterführen. Die Sache ist nur leider recht unschön, vor allem wenn "Procedure" ein komplizierter Ausdruck ist, den man nur einmal schreiben möchte.

Mathematische Grundlagen

Hier kommt uns die Mathematik, genauer gesagt die Aussagenlogik, zu Hilfe. Die Aussagenlogik (AL) bildet die mathematische Grundlage der Computertechnik, da die Schaltalgebra eine isomorphe Abbildung der AL ist.

In der AL stehen einem drei Operationen zur Verfügung:

UND, **ODER** sowie **NICHT**. Es gibt mehrere Schreibweisen, eine davon verwendet die Zeichen · (UND), + (ODER) sowie ¬ (NICHT). Logische Aussagen wären

$a \cdot b$

$a+b$

Und das sind genau unsere IF-Verknüpfungen, die wir suchen. Man kann diese Regeln nämlich auch nach mathematischen Gesetzmäßigkeiten umformen. Für uns interessant ist hier das de Morgan'sche Gesetz und das lautet:

$$a+b \Leftrightarrow \neg(\neg a \cdot \neg b)$$

Für alle Nichtmathematiker wäre hier vielleicht eine kurze Denkpause angebracht, um das zu überprüfen. Es ist auf den ersten Blick etwas schwer nachzuvollziehen, aber es dröselt sich schnell auf.

Nach de Morgan umgeformt hieße unsere OR-Abfrage jetzt

If Not(Not arg1 And Not arg2) Then Do Procedure

Oder in Quick

```
IF not arg1
  IF not arg2
  ELSE
    Procedure
  ENDIF
ENDIF
```

Das ELSE ist wichtig, da ja der NEIN-Zweig der Bedingung durchlaufen werden muß.

Negieren, aber richtig

Nun ist NOT kein Quick-Befehl, man muß also die Negationen selber, also direkt vornehmen. Das ist aber nicht besonders schwer, wenn man sich die zu einander reziproken Vergleichsoperationen gut einprägt:

= <>

< >=

> <=

Auf den ersten Blick ist man verführt zu denken, daß das Gegenteil von "größer als" ganz einfach "kleiner als" ist. Doch wird die Aussage "Klaus ist größer als Peter" schon falsch, wenn Klaus genauso groß wie Peter ist.

Übung macht den Meister, deshalb habe ich hier ein paar Aufgaben, die man nun selber umformen soll:

1. IF KEY>48 AND KEY<53 THEN ? KEY

2. IF KEY=72 OR KEY=78 THEN EXEC TEST

3. IF (KEY>48 AND KEY<53) OR (KEY=27) THEN EXEC TEST2

Viel Spaß bei der Lösung. Vor allem 3. dürfte eine harte Nuß zum knacken sein...

Florian Baumann

Lösungen siehe Seite 21.

Aktivität

Wir können nur noch einmal betonen, wie wichtig die aktive Teilnahme am ATARI magazin ist. Ob Beiträge, Fragen oder Anregungen, alles ist gleichermaßen wichtig für das ATARI magazin. Ohne Aktivität gibt es nur noch leere Seiten. Also machen Sie mit.

Interrupt-gesteuerter Tastaturbuffer

Hin und wieder hat man das Problem Zeichen einlesen zu wollen, während das Programm eingentlich mit etwas anderem beschäftigt ist. Zum Beispiel baut es gerade eine Grafik auf, führt eine Berechnung durch, oder tut etwas ganz anderes.

Um trotzdem, unabhängig vom Hauptprogramm, Zeichen eingeben zu können, muß man eine interruptgesteuerte Routine benutzen. In QUICK ist dafür der einfachste Weg, eine VBI-Routine zu benutzen.

Der VBI zur Tastaturabfrage

Was ein VBI ist wurde hier ja schon mehrmals ausführlich erklärt. Deshalb hier nur ein Wort dazu: Der VBI ist eine Routine, die automatisch 50 mal pro Sekunde aufgerufen wird.

In diesem VBI wollen wir nun also die Tastatur abfragen und die eingegebenen Zeichen in einem Buffer speichern, solange bis der Buffer voll ist oder die Eingabe beendet ist (weil die RETURN Taste gedrückt wurde).

Wurde RETURN gedrückt, soll ein Flag gesetzt werden, das dann vom Hauptprogramm ausgewertet werden kann, sobald dieses dazu Zeit findet.

Die Abfrage der Tastatur gestaltet sich recht einfach. In der Speicherzelle CH (764) findet man jederzeit den Tastaturcode der gerade gedrückten Taste. Dabei handelt es sich aber noch nicht um den gewünschten ASCII-Code, sondern um einen (sozusagen willkürlichen) Tastencode, der von der Tastaturmatrix erzeugt wird.

Dieser Code muß nun in den ASCII-Code umgerechnet werden. Dazu existiert im ROM eine Tabelle, die einfach benutzt werden kann, um zu einem vorgegebenen Tastencode den ASCII-Code zu lesen. Dazu liest man einfach den dem Tastencode entsprechenden Eintrag aus der Tabelle, und schon hat man den ASCII-Code.

Aber leider gibt es da ein Problem: Die alten 400/800 Computer haben zwar eine solche Tabelle - aber es gibt keinen Zeiger darauf. Und die absolute Position ist mir leider nicht bekannt? Weiß sie jemand?

Bei den XL/XE Computern steht die Adresse der Tabelle in der Speicherzelle 121,122. Damit ist es auf diesen Computern kein Problem den Code umzuwandeln.

Hat man den ASCII-Code, weist man ihm einfach den nächsten freien Eintrag im Buffer zu, solange bis der Zähler KBZ die Bufferlänge 160 erreicht hat.

Wird die RETURN-Taste gedrückt (CH=12), so schreibt man Null (Stringende) in den Buffer, setzt das RFLAG auf 1 und reagiert so lange nicht mehr auf weitere Tastendrücke, bis das Hauptprogramm den Buffer ausgewertet hat.

Am Ende der VBI wird dann CH auf 255 gesetzt, was bedeutet, daß keine Taste gedrückt ist (man hat sie ja gerade schon ausgewertet). Damit kann das OS dann den nächsten Tastendruck wieder eintragen...

Das Hauptprogramm

MAIN hat hier zwei Aufgaben: Es dient dazu die Grafik und den VBI zu initialisieren und dann ständig Linien auf den Schirm zu zeichnen. Dazu benutzt es das OS-Register RND (53770), um Zufallszahlen für die Farbe und die Position zu erhalten.

Da hin und wieder die Farbe 125 benutzt wird, wird der Bildschirm zwischendurch auch mal wieder gelöscht.

Außerdem sieht das Programm in RFLAG nach, ob ein kompletter Buffer vom VBI gefüllt wurde. Wenn ja, dann wird dieser ganz einfach im Textfenster ausgedruckt.

Dann wird KBZ wieder auf den Bufferanfang (0) und RFLAG wieder auf Null gesetzt. Somit wird der VBI wieder tätig...

```
KEYBUF.QIK fuer XL/XE OS

BYTE
[
*Zufallsgenerator
RND=53770
*Bufferzaehler
KBZ
*Flag fuer "Return gedrueckt"
RFLAG
]
ARRAY
[
*Buffer fuer eingegebene Zeichen
KEYBUF(161)
]

MAIN

*Grafik 15 mit Textfenster
  CLOSE(6)
  OPEN(6,24,15,"S:")

*Buffervbi initialisieren
  KBZ=0
  RFLAG=0
  VBI(GETKEYS)

  REPEAT

*Zufaellige Linien im Haputprogramm zeichnen
    COLOR(RND)
    PLOT(RND,RND)
    DRAW(RND,RND)

*Return gedrueckt?
    IF RFLAG=1
*Buffer komplett printen
      ?(KEYBUF)
*Flag und Bufferzeiger zuruecksetzen
      RFLAG=0
      KBZ=0
    ENDIF

  UNTIL 1=0

ENDMAIN


INTER GETKEYS
LOCAL
BYTE
[
*Aktueller Tastencode
CH=764
*Umgerechneter ASCII-Code
ASC
]
WORD
[

*Zeiger auf Tastencode-Tabelle
*nur fuer XL/XE
KEYDEF=121
*Adresse des gewuenschten Tastencode
ASCIADR
]
*siehe Ende des Textes
WORD
[
ORGPEEK=130
SAVEPEEK
]
BEGIN

  ZPUSH
  SAVEPEEK=ORGPEEK

*Taste gedrueckt?
  IF CH<>255

*Return gedrueckt?
    IF CH=12
*Null als String/Bufferende eintragen
      KEYBUF(KBZ)=0
*Returnfalg setzen
      RFLAG=1
    ELSE
*Noch Platz im Buffer?
      IF KBZ<160
        IF RFLAG=0
*ASCI-Wert der zu Tastencode gehoert holen
          ADD(KEYDEF,CH,ASCIADR)
          PEEK(ASCIADR,ASC)
*In Buffer eintragen
          KEYBUF(KBZ)=ASC
*Bufferzeiger erhoehen
          KBZ+
        ENDIF
      ENDIF
    ENDIF
*Altes Zeichen loeschen
    CH=255
  ENDIF

  ZPULL
  ORGPEEK=SAVEPEEK

ENDVBI
```

Ein Bug in QUICK

Wenn man im Interrupt bestimmte QUICK routinen benutzt, so muß man laut Handbuch den ZPUSH/ZPULL oder IPUSH/IPULL Befehl benutzen, um bestimmte Register für das Hauptprogramm zu retten.

Leider hat der ZPUSH/ZPULL-Befehl einen Bug: Er rettet ein Register nicht, das von PEEK und POKE Befehlen im Interrupt verändert werden kann. (Dabei handelt es sich um ein Register das im Hauptprogramm die Farbe des Plot-Befehls bestimmt.)

Wenn man also im Interrupt PEEK und POKE benutzt, dann muß man dieses Register 130,131 retten. Das wird oben auch getan:

```
LOCAL
WORD
[
ORGPEEK=130
SAVEPEEK
]
...
BEGIN
  SAVEPEEK=ORGPEEK
  ...
  ORGPEEK=SAVEPEEK
ENDVBI
```

Harald Schönfeld

Lösungen zur Aussagenlogik

```
1.    IF KEY>48
        IF KEY<53
          ?(KEY)
        ENDIF
      ENDIF
2.    IF KEY<>72
        IF KEY<>78
        ELSE
          .TEST
        ENDIF
      ENDIF
3.    IF KEY>48
        IF KEY<53
        ELSE
          IF KEY<>27
          ELSE
            .TEST2
          ENDIF
        ENDIF
      ENDIF
```

Aktuelle Produkte im Überblick

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 211	Spaceway	DM 7,-
PD 212	Stories	DM 7,-
PD 213	Super Utilities # 2	DM 7,-
PD 214	Super UtilitieS # 3	DM 7,-
PD 215 A+B	Utilities # 3 und # 6	DM 12,-
PD 216	Antic Forth	DM 7,-
PD 217	Essential Utilities	DM 7,-
PD 218 A+B	Unriagh 1	DM 12,-
PD 219 A+B+C+D	Unriagh 2	DM 18,-

Für Ihre Bestellung benutzen Sie bitte die beigelegte Bestellkarte

Überblick über neue Produkte

PD-MAG Nr. 1	**Best.-Nr. PDM 1**	**DM 9,-**
The Guild of Thieves	**Best.-Nr. AT 264**	**DM 39,80**
Return of the Jedi Modul	**Best.-Nr. AT 265**	**DM 59,80**
Atari Logo - Modul	**Best.-Nr. AT 266**	**DM 59,80**
Despatch Rider	**Best.-Nr. AT 267**	**DM 34,90**
Diskline 22	**Best.-Nr. AT 268**	**DM 10,-**
Cavelord	**Best.-Nr. AT 269**	**DM 24,-**
Schreckenstein	**Best.-Nr. AT 270**	**DM 24,-**
Final Battle	**Best.-Nr. AT 271**	**DM 19,-**
Mad Stone	**Best.-Nr. AT 272**	**DM 24,90**
Enrico 2	**Best.-Nr. AT 247**	**DM 24,90**
Animation Station	**Best.-Nr. AT 248**	**DM 298,-**
Mouse-Switcher	**Best.-Nr. AT 273**	**DM 59,90**
Sound-Monitor	**Best.-Nr. AT 260**	**DM 29,90**
PC/XL Convert	**Best.-Nr. AT 274**	**DM 29,90**
GEM'Y	**Best.-Nr. AT 259**	**DM 19,-**
Desktop Atari	**Best.-Nr. AT 249**	**DM 49,-**
TAAM	**Best.-Nr. AT 219**	**DM 39,-**

Günstige Sonderangebote

3er Pack Player's Dream Best.-Nr. AT 206 DM 45,-

3er Pack Gigablast, Monster Hunt und Laser Robot DM 75,-

Workshop TextPro+ 4.54 - Teil 5

Herzlich willkommen zum neuen Workshop-Teil. Wie letztes Mal ist auch diesmal ein Utility zum Abtippen mit dabei. Es erweitert TextPRO+ um eine "richtige" Preview-Funktion, doch dazu später mehr.

Screen Print

Eine Preview-Funktion ist, wie der Name schon sagt, eine "Vorausschau"-Funktion. Stellen Sie sich vor, daß Sie einen langen Text mit vielen Druckkommandos geschrieben hätten und jedesmal den Text ausdrucken müßten, um zu sehen, ob Sie die richtige Form gewählt haben. Das kostet viel Zeit und vor allen Dingen viel Papier. Genau da liegt das Aufgabenfeld einer Preview-Funktion. Der Text wird auf den Bildschirm anstatt aufs Papier gedruckt.

In TP gibt es eine "Screen Print"-Funktion, die ähnliches leistet. Unser Atari kann gleichzeitig nur 40 Zeichen pro Zeile darstellen und damit fangen die Probleme schon an, da eine Schreibmaschinenzeile 80 Zeichen umfaßt. Die "Screen Print"-Funktion schafft hier Abhilfe.

Gleichzeitig können zwar immer noch nur 40 Zeichen gesehen werden, aber der Ausschnitt läßt sich verschieben, so daß man nacheinander alle Zeichen sehen kann. Natürlich werden auch nicht alle 66 Zeilen einer Seite gleichzeitig angezeigt, sondern der Text wird als Scrolltext ausgegeben.

Der Vorteil dieser "halben" Preview-Funktion ist, daß man den Text beim "Ausdruck" mitlesen kann, was bei einer normalen Preview-Funktion nicht möglich ist, da die Zeichen zu klein sind. Zusätzlich wird bei "Screen Print" der linke Textrand invers dargestellt, was die Übersichtlichkeit deutlich verbessert.

Aufgerufen wird diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Control- und der P-Taste. Danach löscht man das "P:" mit der Backspace-Taste und gibt "E:<RETURN>" ein. Nun wird man nach der Ausdruckbreite gefragt. Werte größer als 39 führen zum Ausdruck einer Zeile in Originallänge, wenn eine Zeile länger als 40 Zeichen ist, wird der Text in der nächsten Zeile fortgesetzt. Gibt man Werte kleiner oder gleich 39 ein, so wird in der gewünschten Ausdruckbreite ausgegeben.

Als zweites wird nach dem ersten Zeichen des Ausschnitts gefragt. 1 bedeutet beispielsweise, daß der Ausschnitt am linken Blattrand anfängt.

Hier ein paar typische Werte:

* Screen Width#40, Start at Column#1

Es werden alle Zeichen einer Zeile ausgegeben. Ist eine Zeile länger als 40 Zeichen, so wird in der nächsten Bildschirmzeile weitergeschrieben.

* Screen Width#39, Start at Column#1

Es werden jeweils die ersten 39 Zeichen einer Zeile ausgegeben: die linke Hälfte eines Textes wird genauso ausgegeben, wie sie auf dem Papier erscheinen würde.

* Screen Width#39, Start at Column#40

Es wird die rechte Hälfte eines Textes ausgegeben.

Mit dieser Methode können Sie sich jeden beliebigen Ausschnitt einer zu druckenden Seite anzeigen lassen. Die zuletzt benutzten Werte werden automatisch wiederverwendet, wenn Sie bei der Eingabe nur <RETURN> drücken. Mit <CTRL>+<S> (s, wie "skip") kann man den Rest einer Seite beim Bildschirmdrucken überspringen. <CTRL>+<W> (w, wie "where it's printing") stoppt die Ausgabe und man gelangt an die Stelle in den Editor zurück, die gerade gedruckt wurde. Wenn "S:" anstatt "E:" als Ausgabegerät angegeben wird, geschieht die Ausgabe um ein Vielfaches beschleunigt.

Preview

Das Utility dieser Ausgabe verhilft TP zu einer "richtigen" Preview-Funktion. Es wird eine Seite so dargestellt, wie sie später auf dem Papier aufgebaut ist. Zur Anzeige wird ein Graphics 6 ähnlicher Bildschirm verwendet. Jeder Buchstabe entspricht einem Punkt auf dem Bildschirm. In der obersten Zeile wird die Nummer der gerade ausgegebenen Seite angezeigt. Der Text wird seitenweise ausgegeben.

Das Programm ViewPRO liegt von \$400 bis \$460 und von \$2000 bis \$2950 im Speicher. Der Textspeicher verringert sich natürlich entsprechend.

Aufgerufen wird die Previewfunktion durch wählen des "Geräts" "V:" beim Ausdruck (<CONTROL>+<P>). Am Ende einer jeden Seite kann man bestimmen, ob man in den Editor zurückspringen (mit <ESC >) oder sich die nächste Seite anschauen will. Nach dem Drücken von <ESC> wird gemeldet, daß die Ausgabe abgebrochen wurde; durch einen Tastendruck gelangt man in den Editor.

Zum Installieren von ViewPRO erstellen Sie sich zuerst eine Sicherheitskopie Ihrer TextPRO-Diskette. Wenn sich weniger als 200 freie Sektoren auf der Diskette befinden, löschen Sie unwichtige Files von der Sicherheitskopie; mit dieser arbeiten Sie von nun an.

Danach gehen Sie ins BASIC und geben das Listing ein, speichern es ab und starten es mit **RUN**. Es müßte jetzt die "VIEWPRO.COM"-Datei gespeichert werden. Springen Sie, nachdem alles geklappt hat, mit **DOS** ins DOS und rufen dort die Funktion C (Kopieren) auf. Geben Sie als Source-Datei "AUTORUN.SYS" (Name der TextPRO-Datei) an, "VIEWPRO.COM/A" als Destination-Datei. An diese wird die TextPRO-Datei angehängt. Benennen Sie zum Schluß noch die ursprüngliche und die neue TP-Version mit Hilfe des Menüpunktes **E** (Umbennen) um. Danach können Sie die neue TP-Version mit **L** laden.

Viel Spaß!

Rainer Hansen

```
10 REM Filegenerator fuer "VIEWPRO.COM"
20 CLOSE #1:OPEN #1,8,0,"D:VIEWPRO.COM"
30 S=0:LAENGE=886:SUMME=66631
40 RESTORE 1000
50 FOR I=1 TO LAENGE
60 READ D:S=S+D
70 PUT #1,D
80 NEXT I
90 CLOSE #1
100 IF S<>SUMME THEN ? "DATENFEHLER!!!"
110 END
1000 DATA 255,255,0,4,96,4,165,12,141,68,4,165,13,141,69,4,169,22
1010 DATA 133,12,169,4,133,13,32,28,4,96,32,28,4,108,68,4,162,0,169
1020 DATA 80,141,231,2,169,41,141,232,2,189,26,3,240,7,232,232,232
1030 DATA 208,246,240,204,169,86,157,26,3,169,70,157,27,3,169,4,157
1040 DATA 28,3,96,0,0,255,31,2,32,84,4,5,32,84,4,84,4,76,85,4,169
1050 DATA 1,168,96,169,26,133,37,173,56,7,133,255,255,226,2,227,2
1060 DATA 0,4,255,255,0,32,0,35,76,44,32,76,191,32,76,164,32,0,0,174
1070 DATA 10,32,172,9,32,185,121,34,133,96,185,189,34,133,97,138,74
1080 DATA 74,74,168,138,41,7,170,189,113,34,17,96,145,96,96,142,68
1090 DATA 32,169,64,141,14,212,32,79,32,32,89,32,32,69,32,174,68,32
1100 DATA 169,1,168,96,0,165,16,41,127,133,16,141,14,210,96,32,28
1110 DATA 33,32,87,33,32,106,32,96,169,3,141,9,32,169,1,141,105,32
1120 DATA 169,60,141,10,32,96,0,169,58,141,10,32,169,0,141,9,32,32
1130 DATA 11,32,238,10,32,173,10,32,201,102,208,243,32,11,32,238,9
1140 DATA 32,173,9,32,201,67,208,243,32,11,32,206,10,32,173,10,32
1150 DATA 201,58,208,243,32,11,32,206,9,32,208,248,96,142,68,32,141
1160 DATA 190,32,201,155,208,6,32,226,32,76,183,32,32,243,32,174,68
1170 DATA 32,169,1,168,96,0,32,137,33,32,235,33,32,216,32,169,0,133
1180 DATA 87,32,142,239,169,255,141,252,2,169,1,168,96,165,16,9,128
1190 DATA 133,16,141,14,210,96,173,9,32,201,66,208,6,32,137,33,76
1200 DATA 189,33,32,19,33,96,56,173,190,32,233,32,144,23,173,105,32
1210 DATA 73,1,141,105,32,240,3,238,10,32,173,190,32,201,32,240,3
1220 DATA 32,11,32,96,169,60,141,10,32,238,9,32,96,32,74,34,160,83
1230 DATA 185,247,33,153,79,35,136,208,247,169,80,141,48,2,169,35
1240 DATA 141,49,2,165,88,141,82,35,165,89,141,83,35,169,12,141,196
1250 DATA 2,141,197,2,141,198,2,141,199,2,160,40,169,0,153,23,41,136
1260 DATA 208,250,96,169,5,141,136,33,169,80,141,135,33,169,200,133
1270 DATA 96,169,35,133,97,160,0,169,0,145,96,200,208,2,230,97,173
1280 DATA 135,33,208,3,206,136,33,206,135,33,208,234,173,136,33,208
1290 DATA 229,96,0,0,160,39,185,149,33,153,24,41,136,16,247,96,28
1300 DATA 37,51,35,30,0,116,111,0,103,111,0,98,97,99,107,0,0,124,124
1310 DATA 0,28,51,48,33,35,37,30,0,116,111,0,99,111,110,116,105,110
1320 DATA 117,101,32,235,33,201,28,208,24,104,104,32,216,32,169,0
1330 DATA 133,87,32,142,239,169,12,141,252,2,174,68,32,169,128,168
1340 DATA 96,32,87,33,32,106,32,32,94,32,169,1,141,9,32,96,169,255
1350 DATA 141,252,2,173,252,2,201,255,240,249,96,112,71,180,35,112
1360 DATA 75,200,35,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11
1370 DATA 11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11
1380 DATA 11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11
1390 DATA 11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,112,66,24,41,65,80
1400 DATA 35,169,200,133,96,169,35,133,97,160,0,165,96,153,121,34
1410 DATA 165,97,153,189,34,24,165,96,105,20,133,96,165,97,105,0,133
1420 DATA 97,200,192,68,208,228,96,128,64,32,16,8,4,2,1,0,0,0,0,0
1430 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1440 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1450 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1460 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1470 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

DER ERSTELLER

In diesem dritten Teil des Workshops vom WASEO-Publisher geht es um das Programm Ersteller, dem kleinsten im Programmpaket, das aber ziemlich wichtig und nützlich ist, wenn man eine Bildschirmzeitung erstellen will. Doch zunächst die Klärung der Frage: Was ist eine Bildschirmzeitung eigentlich genau?

Im Grunde genommen ist es dasselbe wie eine Papierzeitung, nur daß sie sich nicht auf dem Papier, sondern stattdessen auf dem Bildschirm befindet und dort mit Hilfe eines Ladeprogramms durchgeblättert werden kann . Eine Bildschirmzeitung hat den Vorteil, daß man die Seiten sehr effektvoll präsentieren kann, z.B. kann der Rand in Graphics 8 während der Lesezeit mit einem Rainboweffekt (Farbige, sich verschiebende Balken) versehen werden, die Bildschirmzeilen können mit verschiedenen Farben coloriert werden, die Seite kann herauf- und heruntergescrollt werden usw.

Die weitläufig bekannten Diskettenmagazine, die hauptsächlich Informationen und Berichte enthalten, sind im Prinzip nichts anderes als Bildschirmzeitungen (für die DISK-LINE gilt das jedoch nicht, da hier das Ziel die Weitergabe von Programmen ist). Ein eindeutiger Nachteil von Bildschirmzeitungen ist jedoch der, daß ihr Umfang recht begrenzt ist. Auf eine normale Diskette passen auch in doppelter Dichte immer nur eine bestimmte Anzahl von Seiten oder Texte, selbst wenn sie gepackt sind.



Natürlich kann man alles notfalls über mehrere Disketten verteilen, aber das Wechseln der Disketten ist doch recht umständlich und außerdem weiß man, wenn man nochmal einen bestimmten Beitrag sehen will, anfangs nie genau, auf welcher der mehreren Disketten er tatsächlich ist und kommt um das Herumprobieren nicht herum. Dagegen kann eine Papierzeitung fast beliebig viele Seiten haben und anhand eines Inhaltsverzeichnisses hat man auch normalerweise durch kurzes Blättern schnell den einzelnen Beitrag gefunden.

Kommen wir zurück zur eigentlichen Funktion des Erstellers. Was erstellt er denn nun für diese Bildschirmzeitung? Ganz einfach: Die Datei, in der die Reihenfolge der Seiten steht. Aber braucht man eine solche Datei überhaupt? Nun, Sie können natürlich auch darauf verzichten und den Computer am Anfang des Programmes die Directory einlesen lassen.

Abgesehen davon, daß das immer eine gewisse Zeit braucht, laden Sie damit vielleicht auch Bilder ein, die sie gar nicht haben wollen, z.B. das Titelbild, das schon in der Titelroutine gezeigt wurde. Um das zu vermeiden, benötigt man eine entsprechende IF/THEN-Abfrage, die aber das Programm nur noch komplizierter macht. Außerdem kann es vorkommen, daß die Dateien nicht in der richtigen Reihe im Inhaltsverzeichnis der Diskette stehen.

Es ist selbstverständlich auch möglich, alles einzeln zu programmieren, d.h. für jedes Bild eine eigene Laderoutine zu schreiben, aber mal ehrlich: Das hätte man in der Steinzeit sicher für sehr schlau gehalten, aber heute läßt sich dafür nur wenig Begeisterung aufbringen. Also ist der einfachste Weg doch der mit der Reihenfolgedatei.

Soweit, so gut. Wie erstellt man nun eine solche Datei? Dazu brauchen Sie erstmal eine Diskette, auf der sich alle Seiten befinden, die sie zeigen wollen. Haben Sie schon den Ersteller geladen, legen sie die Diskette nun ins Laufwerk ein. Gehen Sie nun auf "Seiten aussuchen" und drücken Sie RETURN oder den Feuerknopf. Nun wird das Inhaltsverzeichnis der Diskette eingeladen und im Fenster "Dateien" aufgelistet. Ihnen steht jetzt ein inverser Balken zur Verfügung, mit dem Sie die Seiten, die in die Reihenfolgedatei aufgenommen werden sollen, auswählen und übernehmen können.

Sobald Sie das getan haben, verschwindet der Dateiname im Balken. Suchen Sie nun in der Reihenfolge, in der die Seiten geladen werden sollen, die entsprechenden Seiten aus. Nun kann es ja auch sein, daß das Inhaltsverzeichnis nicht vollständig in das Fenster paßt, weil es zu lang ist. Drücken Sie in diesem Fall die Leertaste. Der nächste Teil des Directorys aufgelistet und zwar so lange, bis das Ende erreicht ist. Danach wird der Anfang wieder eingeladen.

Nun wäre es aber sehr lästig, wenn Sie noch eine Seite auswählen wollen, aber die Seiten, die Sie schon übernommen haben, immer noch dabei sind und man erst überlegen müßte, ob man eine Datei davon schon ausgesucht hat oder nicht. Aus diesem Grund spart der Ersteller die schon übernommenen Dateien einfach aus, so daß es erst gar nicht zu einer solchen Situation kommen kann.

Mit der Funktion "Seiten zeigen" können Sie sich die schon ausgesuchten Seiten auflisten lassen, und sollte auch hier die Anzahl der Seiten nicht ins Fenster passen, kommen Sie mit der Leertaste weiter. Aber Achtung! Wählen Sie danach nochmal "Seiten

ATARI magazin - Workshop Waseo Publisher Teil 3

aussuchen", wird die alte Reihenfolge automatisch gelöscht! Stellen Sie also sicher, daß Sie keine Seiten mehr auswählen wollen, sobald Sie diese Funktion verlassen.

Nun kann es ja auch passieren, daß man versehentlich eine Datei aufgenommen hat, die eigentlich gar nicht in die Reihenfolge gehört, z.B. das Titelbild. Also nochmal "Seiten aussuchen" anwählen und alles nochmal von vorn? Nein, das ist nicht nötig. Dafür gibt es die Funktion "Seiten löschen". Hier brauchen Sie nur den Dateinamen angeben, und die Datei wird aus der Reihenfolge entfernt.

Dieser Schritt ist allerdings unwiderruflich, deshalb muß hier streng auf die richtige Eingabe des Namens geachtet werden, eine einmal aus der Reihenfolge gelöschte Datei läßt sich nicht noch einmal an derselben Stelle installieren, das heißt, eine Wiederholung des Auswahlvorgangs ist dann unumgänglich.

Ist die Reihenfolgedatei einmal erstellt, muß sie auch abgespeichert werden. Dazu geht man auf "Datei speichern". Als nächstes können Sie bestimmen, wie Ihre Zeitung heißen soll, wobei der Zeitungsname klein- oder großgeschrieben sein kann, Sonder- oder auch Grafikzeichen enthalten kann, ganz wie Sie wollen.

Danach brauchen Sie nur noch den Dateinamen für die Reihenfolgedatei angeben. Sie können aber auch gleich RETURN oder den Feuerknopf drücken, dann heißt sie "REIHE.DAT" und wird auch unter diesem Namen abgespeichert.

Achten Sie bitte darauf, daß sich diese Datei auch auf der Diskette mit den Seiten befindet. Ist nämlich auch nur eine Seite nicht vorhanden, gibt es später im Ladeprogramm einen Fehler. Der Erstellvorgang für die Reihenfolgedatei ist aber wirklich so einfach, daß das kaum passiert.

Nun haben wir zwar eine Reihenfolgedatei, aber wir brauchen auch ein Programm, das damit arbeitet. Muß das jetzt selber programmiert werden? Keineswegs! Auf der WASEO-Publisher-Diskette wird auf Seite 1 ein Programm in Turbo-Basic namens LADER.TUR mitgeliefert, das extra dafür erstellt wurde.

Seit des Erscheinens des WASEO-Publishers wurde von ein paar Kunden reklamiert, die Datei REIHE.DAT fehle auf der Programmdiskette. Das ist zweifelsohne wahr, denn jeder muß erstmal seine individuelle Diskette mit den Seiten zusammenstellen und da wäre es nutzlos, eine vorgefertigte Reihenfolgedatei mitzuliefern mit Dateinamen, die nicht vorkommen.

Wie funktioniert das Programm LADER.TUR nun? Nach dem Programmstart lädt es zuerst den Zeitungsnamen ein und bildet ihn in der obersten Bildschirmzeile ab. Danach werden die Seitennamen in einen String eingeladen. Damit fertig, lädt das Programm die erste Seite und zeigt sie auf dem Bildschirm. Der Betrachter kann nun mit den Pfeiltasten nach rechts oder links oder auch mit dem Joystick in die entsprechende Richtung veranlassen, daß die nächste oder vorherige Seite geladen wird. Ist das Programm bei der letzten Seite angelangt und soll die nächste Seite laden, wird wieder die erste gezeigt, genauso die letzte, wenn die vorherige bei der ersten Seite geladen werden soll.

Wie schon erwähnt, ist die Anzahl der Seiten pro Diskettenseite begrenzt. Aus diesem Grund werden manche Seiten auf der Rückseite der Diskette abgespeichert. Wie kommen wir aber dahin, wenn das Ladeprogramm nicht weiß, daß es auf der Rückseite weitergeht? Kein Problem! Drücken Sie die Leertaste. Sie werden dann aufgefordert, die nächste Seite der Diskette einzulegen. Beachten Sie jedoch, daß dafür auf der Rückseite auch eine Datei namens REIHE.DAT vorhanden sein muß.

Das Lade-Programm können Sie nach belieben verbessern oder ausschmücken. Sie können es entweder als Turbo-Basic-Datei auf Ihrer Diskette mit der Bildschirmzeitung abspeichern oder auch compiliert. Im letzten Fall müssen Sie nur eine kurze Zeile ins Listing vom Lader einfügen:

```
125 POKE 106,192
```

Dies ist deshalb nötig, da durch das Runtime-Programm der Speicher anders belegt ist als beim Turbo-Basic-Interpreter, und sich deshalb auch das Programm woanders befindet. Die Compilierung hat den großen Vorteil, daß kein anderer mehr so leicht das Programm verändern kann.

Das compilierte Programm ist allerdings nicht allein lauffähig, das heißt, es muß sich immer das RUNTIME.COM-Programm mit auf der Diskette befinden. Das verbraucht zwar einiges an Platz auf der Diskette, muß aber nur ein einziges Mal geladen werden, wobei es dann vollkommen egal ist, wieviele compilierte Programme benutzt werden.

Übrigens ist das Ladeprogramm so gestaltet, daß die Schrift immer schwarz, der Hintergrund hingegen hell gezeigt wird. Deswegen sollte man bei der Angabe des Zeitungsnamens kleine Buchstaben vermeiden, weil diese dann unsichtbar werden. Oder man weist dem Hintergrund (Register 712) einfach eine andere Farbe oder Helligkeit zu. Dies ist allerdings ganz Ihnen überlassen, gestalten Sie das Programm so, wie es Ihnen am besten gefällt.

Demnächst geht es weiter mit dem Malprogramm. Wer bis jetzt noch Fragen hat, kann sie ruhig stellen. Sie werden dann im nächsten Teil des Workshops beantwortet.

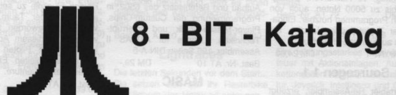
Bis dahin Good Byte!

Thorsten Helbing

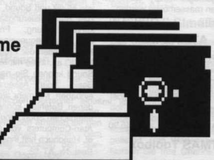
PPP- Angebot auf einen Blick

Name	**Art.-Nr.**	**Preis**
Alptraum	AT 25	19,80
Assemblerbuch	AT 10	29,00
Atmas 2	AT 6	45,90
Atmas Toolbox	AT 7	19,80
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Bibomon 25 K	**AT 244**	**149,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Carrillon Printer	AT 153	29,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Centr. Interface II	AT 98	128,-
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	**AT 258**	**10,00**
Diskl-Line Nr. 22	**AT 268**	**10,00**
Diskmaster	AT 213	29,90
Dynatos	AT 179	29,80
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Eprom-Burner V1.6	**AT 240**	**189,00**
Fiji	AT 28	19,80
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
Floppy 2000 - II	AT 111	429.-
Update Kit	AT 169	39,00
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
Forth-Handbuch	AT 114	8,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik Forth	AT 113	49,00
Grafik Paket	AT 93	34,90
(DigiPaint 1.0 + PD 81 A+B+C+D)		
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	**AT 220**	**29,00**
Hacker's Night	AT 88	24,80
Im Namen des Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Jinks	AT 188	39,00
Kartei-Kasten	AT 189	19,00
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Mad Stone	**AT 272**	**24,90**
Masic	AT 12	24,90
Mega-Font-Texter	AT 182	29,80
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Megaram 1MB	**AT 245**	**199,-**
Megaram 256 KB	**AT 250**	**149,-**
Minesweeper	**AT 222**	**16,00**
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	**AT 274**	**29,90**
PD-MAG Nr. 1	**PDM 1**	**9,00**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Star 1	AT 29	39,00
Print Star 2	AT 36	39,00
Print Star II/24	AT 142	54,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Pungoland	AT 37	29,00
Pyramidos	AT 73	29,00
Quick V2.1	**AT 53**	**39,00**
Quick V2.1 Handb.	**AT 196**	**9,00**
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick magazin 11	AT 180	9,00
Quick magazin 12	AT 193	9,00
Quick magazin 13	**AT 232**	**9,00**
Rom-Disk XL	**AT 236**	**119,-**
Rom-Disk XE	**AT 237**	**135,-**
Rom-Disk XL/8 Epr.	**AT 238**	**169,-**
Rom-Disk XE/8 Epr.	**AT 239**	185,-
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
S.A.M. Komplettpaket	AT 100	79,00
(S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)		
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sound-Monitor	**AT 260**	**29,80**
Sourcegen 1.1	AT 2	24,90
Speedy 1050	AT 110	99,00
Spider/Snap 2	AT 72	29,00
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO-Publisher	**AT 168**	**34,90**
WASEO Designer	AT 208	24,00
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00
Set für W.Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**

Für Ihre Bestellung beigelegte Postkarte verwenden



Spiele
Anwenderprogramme
Hilfsprogramme
Hardware
und vieles mehr
zum günstigen
Preis



präsentiert

von

Power per Post
Postfach 1640
7518 Bretten
07252/3058

Soundmachine

Vierstimmig, 10 Hüllkurven, Schlagzeug, bis zu 5000 Noten, auch von eigenen Programmen nutzbar. Eingabe über Tastatur oder Joystick, mit Demos ausführliches Handbuch.

Best.-Nr. AT 1 DM 24,80

Sourcegen 1.1

Komfortabler Re-Assembler, erzeugt ATMAS II-Quellcode. Umfangreiche Label-Bibliotheken. Mannigfaltige Beeinflussungsmöglichkeiten. Beliebige Files können reassembliert werden.

Best.-Nr. AT 2 DM 24,90

ATMAS II

8K Quelltext in 4 Sekunden assembliert! Erzeugung von Bildschirmcode, Full-Screen-Editor, scrollt in beide Richtungen, integrierter Monitor. 50seitiges Handbuch und Disk im Ringordner. Atari 400 - 130XE

Best.-Nr. AT 6 DM 45.90

ATMAS Toolbox

Rechenroutinen, I/O-Makros, Customizer, Fast Circle, Scrolling und noch einiges mehr. Auf Diskette mit Anleitung. Atari 400 - 130XE, ab 48 K

Best.-Nr. AT 7 DM 19.80

Monitor XL

Verknüpft Basic-Programme mit Mcode-Routinen: eingeben, korrigieren, listen, Single-Step, Disk laden/speichern, Directory-Anzeige, deutsche Fehlermeldungen auch für Basic und DOS. Der Basic-Speicherplatz bleibt unberührt. Anleitung und Disk.

Best.-Nr. AT 8 DM 14.80

Design Master

Bedienung über Fenster-Technik, Auflösung 320 * 192 Punkte, Fadenkreuz, Maßstabsgitter ein-/ausblendbar, 2 Screens gleichzeitig, über 122 000 Punkte im Direktzugriff, über 100 verschiedene Schriften, Hardcopy für fast alle Matrix-Drucker (ab 8 Nadeln), Ausdruck in verschiedenene Größen möglich, ausführliche deutsche Anleitung.

Best.-Nr. AT 9 DM 14.80

Das Assemblerbuch

Klare Einblicke in Zahlensysteme, in Aufbau und Befehlssatz des 6502, in Programmierung der Custum-Chips, Player-Missile-Grafik und Interrupt-Techniken. Listings für ATMAS II Assembler. 196 Seiten DIN-A-5

Best.-Nr. AT 10 DM 29,-

MASIC

MASIC ist mehr als nur ein Musikprogramm! Eine strukturierte Programmiersprache zum freien Gestalten von Musik und Sound. Stichworte wie Hall, Harmonisierungsautomatik, Hüllkurveneditierung, Frequenzaddition oder Mini-Sequencing deuten die Möglichkeiten der Programmierung in MASIC an. Ihren mit MASIC kreierten Sound können Sie nach Belieben in Basic- oder Assemblerprogramme einbauen. Mit mehr als 100 verschiedenen Befehlen lassen sich die erstaunlichen Soundmöglichkeiten Ihres Atari-Computers voll ausreizen. Das dt. Handbuch hilft Ihnen dabei.

Best.-Nr. AT 12 DM 24,90

Im Namen des Königs

Der König sucht einen würdigen Nachfolger. Nur der geschickteste und intelligenteste seiner Untertanen hat eine Chance, die Prüfungen zu bestehen. Du bist der Knappe Hugo und willst natürlich den Thron besteigen. Es lebe der König!

Best.-Nr. AT 13 DM 19,80

FiPlus 1.02

FiPlus - Ein Finanz-Planungs- und Steuerungssystem ist das Nachfolgeprogramm von Finanzplan. Millionär werden Sie zwar mit dem Programm FiPlus 1.02 nicht, aber Sie können feststellen, wo das ganze Geld hingekommen ist, wenn am Ende des Monats die Kasse leer ist. Nach den Prinzipien der Girokontoführung verwalten Sie die anfallenden Einnahmen und Ausgaben ganz komfortabel. Sie können jetzt auch Geldanlagekonten integrieren, so daß mehrere Sparkonten und ähnliches verwaltet werden können.

Best.-Nr. AT 24 DM 24.90

Alptraum

Wer träumt nicht davon Besitzer einer kleinen Fluglinie zu sein? Wie leicht aber kann der Taum, ist er erst Wirklichkeit geworden, zum Alptraum werden? In diesem Adventure können Sie den Piloten durch seine Alpträume begleiten. Ein tolles deutsches Grafikadventure.

Best.-Nr. AT 25 DM 19,80

Der Leise Tod

Schlüpfen Sie in die Rolle von Ray Cooper, dem Privatdetektiv. In seinem Büro in London ist soeben ein heikler Auftrag aus Amerika geflattert. Ein deutschsprachiges Adventue mit hervorragenden Grafiken führt zur Verbrecherjaghd nach New York.

Best.-Nr. AT 26 DM 19,80

Fiji

Die Fiji-Inseln gaben diesem Grafik-Adventure den Namen. Es simuliert einen Ausbildungscomputer der U.S. Air Force. Als angehender Pilot sind Sie mit dem Fallschirm auf der Insel gelandet. Der nächste Stützpunkt liegt ganze 2500 Km entfernt. Kommen Sie durch?

Best.-Nr. AT 28 DM 19,80

Printstar 1

Ob Sie nun Bilder im Koala- oder im 62-Sektoren-Format ausdrucken wollen; Printstar kann beides. Farbgrafiken können mit 4 Graustufen, korrespondierend zu den einzelnen Farben, ausgegeben werden. Dabei können Bildschirmfarben gezielt Graumustern zugewiesen werden. Vergrößern funktioniert bis zu DIN-A-1. Voraussetzung: Epson-kompatibler Drucker, Diskettenstation.

Best.-Nr. AT 29 DM 39.--

Herbert 1

Herbert hat es nicht leicht. Herbert ist eine Ente. Hüpfen, schwimmen, fliegen, tauchen. Herbert braucht seine ganze Geschicklichkeit, um den Adlern und Piranhas zu entkommen. Und wenn das schon alle Gefahren wären...

Best.-Nr. AT 33 DM 29,00

Printstar II

Hier ist das Nachfolge - bzw. Ergänzungsprogramm zum beliebten Printstar. Besoders für extrem kleine (DIN-A-7) oder extrem große (bis DIN-A-0) Hardcopies ist diesese Programm zu empfehlen. Auch für Diskcover und Disklabels ist Printstar II bestens geeignet.

Best.-Nr. AT 36 DM 39.00

Pungoland

Helfen Sie dem kleinen Pinguin, sein Ei wiederzubeschaffen. Viele Monster versuchen Ihnen den Weg zu erschweren. Sie können sich nur zur Wehr setzen, indem Sie die vielfach herumliegenden Eisblöcke verschieben und zerhacken. Ein Spiel für Denker und Actionspieler.

Best.-Nr. AT 37 DM 29,00

Invasion

Feindliche Kräfte haben die Brücke ins Nachbarland zerstört. Sie sind ein Top-Agent und müssen mit Ihrem Hubschrauber dafür sorgen, daß die Brücke wieder aufgebaut wird. dabei werden Sie sowohl aus der Luft als auch vom Boden aus unter Feuer genommen.

Best.-Nr. AT 38 DM 19,80

Terminal XL/XE

Für RS232-Spezialisten - Protokollspeicherung (max. 24000 Zeichen) - Protokollausdruck (80 Zeichen) - Nachrichtenvorfertigung (max. 3000 Zeichen, spart Tel.-Einheiten) - Dialog mit 16-Bit- oder 32 Bit-Computern - Kontakt mit Darex-P möglich.

Best.-Nr. AT 40 DM 10,-

Herbert II

Die Fortsetzung der beliebten Abenteuer der Ente Herbert. Jetzt mit Oskar auf der Suche nach Freundin Susi. Herberts Freunde kommen an diesem Spiel nicht vorbei.

Best.-Nr. AT 42 DM 29,00

Taipei

Legen Sie "Taipei", das super Strategiespiel, in 'Ihre Floppy, schmeißen Sie den Computer an und konzentrieren Sie sich! Denn hier kommt eine echte Herausforderung. Nur wenn Sie geschickt genug sind, wird es Ihnen gelingen den Kartendrachen aufzulösen.

Best.-Nr. AT 50 DM 19,80

Lightraces

Die letzten Sekunden vor dem Start... Sie setzen sich auf Ihr Rasterbike und fiebern der Hetzjagd entgegen... Wer wird gewinnen? Gelingt es Ihnen auch dieses Mal, die Hindernisse zu Ihrem Nutzen und zum Schaden Ihres Gegners auszunutzen?

Best.-Nr. AT 51 DM 19,80

Sea Fighter/Leather Weapon

Weltraum mit Fortsetzung. Bei Sea Fighter müssen Sie sich gegen den schlangenähnlichen Herrscher eines fremden Planeten zur Wehr setzen. Bei Leather Weapon erhalten sie den Auftrag, mit neuen Waffen dem Schlangenkönig endgültig den Garaus zu machen. Good Luck!

Best.-Nr. AT 54 DM 29,00

Ghost/3D-Pac plus

2 Games auf einer Diskette! Bei Ghost sind Sie Kuno das Schloßgespenst und müssen die kleinen Babygeister einsammeln. 3D-Pac plus ist eine tolle Umsetzung des berühmten Klassikers. Die Darstellung ist dreidimensional.

Best.-Nr. AT 55 DM 29,00

Turbo-Basic

Viele Programme sind in Turbo-Basic geschrieben. Für alle, die noch nicht im Besitz von Turbo-Basic sind: Atari Turbo-Basic samt Compiler und Anleitung für nur

Best.-Nr. AT 64 DM 22,00

Spider/Snap II

Spider: Eine Unzahl von Spinnen machen den Keller unsicher. Sie sind nun der Kammerjäger und müssen die Spinnen mit Hilfe von Insektenspray vertilgen. Das einzige Problem ist, daß die Spinnen etwas gagegen haben, vertilgt zu werden. Snap II: Fressen Sie sich durch 12 Labyrinthe. Doch Vorsicht, beißen Sie sich nicht selbst.

Best.-Nr. AT 72 DM 29,00

Pyramidos

Ein leistungsstarkes Labyrinthabenteuer mit Aktioneinlagen. Auf 4 Diskettenseiten kämpfen Sie mit Tastatur, Joystick, Intelligenz und Geschick gegen Mumien, Pharaonen und Götter. Ergründen Sie das Geheimnis der Pyramide!

Best.-Nr. AT 73 DM 29,-

"C."-Simulator

Das Utility, um Kassettenprogramme auf Diskette lauffähig zu machen. Umfangreiche Tests haben bestätigt, daß sich nahezu 90% (!) aller Kassettenprogramme hiermit von Diskette laden lassen. Selbstverständlich mit der vollen Geschwindigkeit einer Diskettenstation. Ebenfalls wird ein leistungsfähiges Kopierprogramm mitgeliefert. Das Warten hat ein Ende. Nutzen Sie Ihre Chance und bestellen Sie noch heute

Best. Nr. AT 80 DM 19,90

Zielpunkt 0 Grad Nord

Ein tolles Text-Grafik-Abenteuer, natürlich in deutscher Sprache in einer Neuauflage mit verbesserten Texten und Grafiken. In der Welt des ewigen Eises sollen Sie einen Schatz finden. Spielstände sind jederzeit abspeicherbar.

Best.-Nr. AT 82 DM 29,00

RUBBER BALL

Steuren Sie den kleinen Gummiball durch die verwinkelten Gänge einer Klimaanlage. Eine Reihe von Hindernissen und Gefahren lauern auf dem Weg durch die zahlreichen Levels. Geschwindigkeit, Feinscrolling und farbenfrohe Grafik zeichnen dieses komplett in Quick geschriebene Strategie-und Geschicklichkeitsspiel aus. Mit super digitalisiertem Sound und eingebauter Highscoreliste. Dieses Spiel gehört wirklich zur Superklasse.

Best.-Nr. AT 83 DM 24,-

QUICK Ed V1.1

Liegt Ihre Maltafel auch in der Ecke, weil sie kein Futter hat? Suchen Sie schon lange ein Anwendungsprogramm für die Maltafel? Sitzt Ihre Maus gelangweilt im Käfig? Dann gibt es genau das Richtige: Quick Ed V1.1, der erste und einzige Zeichensatzeditor für Joystick, Maus oder Maltafel! Mit über 20 Funktionen können 2 verschiedene Zeichensätze gleichzeitig bearbeitet werden. Komfortable und einfache Bedienung durch Icons und Fileselectboxen. Superschnell. Als spezieller Service komplett mit ausführlicher Anleitung, Demozeichensätzen und Maltafel-Einlegeblatt! Damit wird die Erstellung eigener Fonts zum augenschonenden Kinderspiel.

Best.-Nr. AT 86 DM 19,00

A Hacker's Night

Mitten in der Nacht schalten Sie Ihren Atari Computer ein und wählen die Telephonnummer des AMC-Clubcomputers. Sie haben zwar keine Benutzungserlaubnis für den AMC-Computer, aber einen echten Hacker stört so etwas natürlich nicht. Knacken Sie also die Passwörter, verschaffen Sie sich Zugang zu geheimen AMC-Projekten, nehmen Sie Einblick in interne Daten und dringen Sie in die Tiefen des Großcomputers ein.

Best.- Nr. AT 88 DM 24,80

TIGRIS

Jetzt als Shareware-Version bei uns erhältlich. Kleine, bunte geometrisch geformte Teilchen fallen von oben in die Spielfläche. Dreh' Sie so, daß sie unten eine geschlossene Reihe bilden. Wenn Sie bei diesem Spiel nicht den Kontakt zur Umwelt verlieren wollen, wählen Sie den Zweispieler-Modus an. Sie können zwischen 10 Geschwindigkeiten wählen, außerdem läßt sich die Größe der Spielfläche auch um 10 Stufen reduzieren. Eine Herausforderung an Ihre Schnelligkeit und Ihr Auffassungsvermögen. Ein Geschicklichkeits- und Denkspiel der Meisterklasse.

Best.-Nr. AT 90 DM 15,-

DigiPaint 1.0

Ein Grafikprogramm der Superklasse. DigiPaint läßt sich auf jedem Atari XL/XE mit mindestens 64KB benutzen. Als Eingabegerät verwendet es wahlweise einen Joystick, ein Atari Touch Tablet oder ein Koalapad. Das Programm erkennt automatisch, welches Eingabegerät angeschlossen ist. DigiPaint arbeitet in einer Auflösung von 80*192 Punkten. Durch besondere Programmierung des GTIA sind 256 Farben darstellbar, wobei man aus einer Gesamtpalette von 25456 Farben wählen kann. Es ist somit zum Beispiel möglich, extrem feine Farbübergänge zu schaffen, indem man eine Farbpalette mit vielen ineinanderlaufenden Farben wählt. Hier nun eine kleine Funktionsübersicht: Freihand Malen - Linien zeichnen - Rahmen - Kreis - Flächen ausfüllen - Color - Luminanz - Spray - Smooth -CPY (Blöcke kopieren) - PST (Blöcke auf Disk speichern und laden) - Diskmenü - Farbe wählen -Feiner Pinsel - Grober Pinsel - CLR - Farbpalette ändern. Komplett mit dt. Anleitung zum sensationellen Preis von

Best.-Nr. AT 92 DM 19,90

Grafik Paket

Mit unserem Grafik Paket erhalten Sie das Programm DigiPaint 1.0 und das PD-Paket 81 (Amiga Picture Show, bestehend aus 40 ausgezeichneten Grafikbildern, die Sie mit DigiPaint einladen und verarbeiten können) zu einem absoluten Sommerpreis.

Best.-Nr. AT 93 DM 34,90

Glaggs it !

Sollten Sie das Program Klax von anderen Rechnern her bereits können, dann wissen Sie bereits um was es bei diesem Spiel geht.

Für alle anderen, hier eine kurze Beschreibung: Glaggs it ist das neue fesselnde Strategie- und Geschicklichkeitsspiel.

Ordnen Sie die herunterfallenden Röhren zu 3er-Reihen aller Art an und glaggsen Sie sich ans Ziel. Aber lassen Sie bloß keine Röhren fallen! Dieses in Quick geschriebene Spiel bietet einen Farbreichtum, wie man ihn bisher wohl in kaum einem Spiel sehen konnte. Viele Soundeffekte und eine abspeicherbare Highscore-Liste runden das Spiel ab. Wer einmal glaggst - glaggst immer!

Best.-Nr. AT 104 DM 19,90

Werner-Flaschbier

Ein Werner muß sich durch ein Gewirr von Steinen und herumlaufenden Polizisten zu einer Flasche Bier durchwursteln. Dabei kann er von den Polizisten gekascht werden, oder ein fallender Stein verursacht bei ihm Kopfschmerzen oder verbaut ihm den letzten Ausweg. 24 interessante und aufregende Level warten auf Sie. Wem dies nicht genügt, kann mit dem einfach zu bedienenden Editor seine eigenen Level gestalten. Weiterhin ist ein Programm enthalten, mit welchem Sie die einzelnen selbst entworfenen Spielfelder zu einem Gamefile zusammenstellen können. Also Werner los gehts - die Flasche Bier wartet auf Dich.

Best.-Nr. AT 105 DM 19,90

Shogun Master

Shogun Master ist dem Brettspiel Shogun von der Spielefirma Ravensburger nachempfunden. Für alle die dieses Spiel nicht kennen, hier nun eine kleine Erklärung: Es können 2 Spieler, 1 Spieler gegen den Computer oder der Computer gegen sich selbst spielen. Ziel des Spieles ist es, entweder dem Gegner so viele Steine zu schlagen, bis er nur noch 2 Steine hat, oder man versucht den Shogun-Stein des Gegners zu fangen (bzw. matt zu setzen).

Bewegen kann sich ein Stein um genau so viele Felder, wie die Zahl auf ihm anzeigt (diese Zahl ändert sich mit jedem Zug und kann zwischen 1 und 4 liegen). Bei jedem Zug darf nur einmal die Richtung gewechselt werden. Jetzt aber genug der Erklärungen, probieren Sie einfach dieses hervorragende Spiel selbst einmal aus.

Best.-Nr. AT 107 DM 24,90

Sound Digitzer

Ein Modul zum digitalisieren von Musik, Sprache und Geräuschen. Das Modul wird einfach am Joystickport angeschlossen. Der digitalisierte Sound kann im Editor nach Herzenslust editiert und bearbeitet werden. Alle Parameter sind frei einstellbar. Die dazugehörige Software ermöglicht es jedem, leicht einige Demos zu basteln oder die Sounds in Basicoder MC-Programme einzubauen. Schon ab ca. 50 KByte sind 30 Sek. guter Sound möglich.

Best.-Nr. AT 112 DM 64,90

GRAFIK - FORTH

Grafik-Forth ist die Programmiersprache für alle Atari XL/XE's ab 64 Kbyte. Das auf 6 Diskettenseiten mit einem umfangreichen Handbuch (in dt. Sprache) gelieferte System erreicht unglaubliche Fähigkeiten. Die Grafikroutionen sind bis zu 3000 Prozent schneller als die Betriebssystemroutinen, und es gibt viele neue Grafikbefehle. So gibt es jetzt neben 16 Sprites und 32 Füllmustern einen Hardcopy-Befehl. Die Grafikauflösung wurde auf 256*256 Punkte hochgeschraubt. Grafik-Forth ist viel schneller und kompakter (z.B. Turbo Basic 148 Sekunden - Grafik Forth 17 Sekunden) als alle Basic-Versionen.

Best.-Nr. AT 113 DM 49,-

Player's Dream 1

Mit Player's Dream haben wir eine neue Serie ins Leben gerufen. In dieser Serie wollen wir auch in Zukunft gute Spielprogramme zu einem niedrigen Preis vorstellen. Auf der Player's Dream 1 befinden sich 2 gute Spiele. 1) Plot - ist eine Umsetzung des Spielhallenspiels "Plotting". Aufgabe bei Plot ist es, möglichst viele der im jeweiligen Raum befindlichen Blöcke durch bewerfen mit gleichen Blöcken zu eliminieren. Hierzu steuert man den Plotter am rechten Bildschirmrand auf- und ab. Per Knopfdruck wird der vom Plotter getragene Stein nach links geworfen. Trifft der Stein an die linke Wand (oder von rechts an eine Röhre), so fällt er nach unten weiter. Trifft der Stein einen gleichen Stein, so eliminiert er diesen und fliegt weiter.

2) Skiabfahrt - Bewältigen Sie die verschiedensten Skiabfahrtpisten in einer vorgegebenen Qualifikationszeit. Die Abfahrten werden mit jedem Level schwieriger. Ein Sturz kostet aber hier nur Zeit. Sie können sich also nicht die Knochen brechen. Machen Sie sich auf die Piste.

Best.-Nr. AT 126 DM 19,80

Print-SHOP Operator

Dieses Programm ist für alle Besitzer des weit verbreiteten PRINT SHOP's sehr interessant. Es ist bestens geeignet für alle Aufgaben, die beim Arbeiten mit dem Print Shop anfallen. Sie können die Grafiken (Icons) und Screen-Magic-Bilder ansehen und in jeweils 2 Größen auf Epson- und kompatiblen Drucker zu Papier bringen. Sie haben die Möglichkeit Screen-Magic in Atari-Gr.8-Bilder oder umgekehrt umzuwandeln. Es erlaubt Ihnen Icons in ein Gr.8-Bild einzusetzen. Sogar Teile eines Gr.8-Bildes können in Icons umgewandelt werden. Diese und weitere Feinheiten machen dieses Programm unverzichtbar.

Best.-Nr. AT 131 DM 16,-

Sammeldisketten

Aufgrund vieler Nachfragen, haben wir uns entschlossen, die Programme auf den Lazy-Finger Disketten nach Rubriken zu sortieren. Wir haben die Disketten in Spieledisketten, Utilities, Musik-Demos und Grafik unterteilt. Je nachdem welche Software Sie bevorzugen, ab sofort haben Sie die Möglichkeit, ohne eine Unmenge an Lazy-Finger Disketten zu kaufen, auf eine große Anzahl von Programmen zurückzugreifen. Die Disketten sind beidseitig randvoll mit Programmen.

Spieledisk Nr. 1

Slammer, Reversi, KAH, Goldrush, Monopoly, Bowling, Star-Castle, Zett, Startrek, Flipper, Cube of Energy, Atatoid, Let's hop, Perxor, Froggie, Death Zone.

Best.-Nr. AT 132 DM 16,-

Spieledisk Nr. 2

3D-Labyrinth, Suchwort, Rolly-Dolly, Turbo-Worm, Space-Lander, Confuzion, Digger, Würfel, Space-Digger, Bankpanik, Weganoid, Space-Ball, Supperrun, Logo-Square, Cyrtabor, Mad Marble Maze, Live-Duell.

Best.-Nr. AT 133 DM 16,-

Spieledisk Nr. 3

Munsterjagd, Super-Puzzler, Othello, Jewel, Car-Race, Magneto, Rollerball, Revolver, Kung Fu, Memory, Titan, Mini-Billard, Taxi

Best.-Nr. AT 134 DM 16,-

Musikdisk Nr. 1

Sweets for my Sweets, The great Commandment, It's a Sin, Stand by me, Foreigner (digital), Digi-Sounds (6 Stücke).

Best.-Nr. AT 135 DM 14,-

Grafik-Demo/Utilities 1

GAGA-Demo 1, GAGA-Demo 2, Screen Dump, FUN (Malpr.), Mini-3D-CAD-Progr., Erd-Demo, Joypaint, Display-List-Designer, Kursivschrift-Routine, Finescrolldemo, Apfelmännchenprogr., Comic-Slides (Demobilder).

Best.-Nr. AT 136 DM 14,-

Utilites-Disk Nr. 1

XL-TOS, 320k-Test, Animations-Demo, DOS-Farben-Generator, Arithmetik-Beschleuniger, Kursivschriftroutine, Prüfsummenprogramm, 80-Zeichen-Editor, Break-Handler, Hexdump-Emulator, Verify-Switch, Multi-Player-Animator, MPA-Animation, Directory-Implementation, BASIC-RESET, Screen-Manipulator und Beispiel, Disk.-Planer, 256-Farben-Routine, 3D-Superplotter, Buiseness-Grafiker, DOS 4.0-Konverter, Log. Verknüpfungen, Ausdruck Micropainter, Joystick-Cursorkontroller, Printer-SET-Lader, Maustreiber, Schlagwerk, Zeichensatzeditor, Mini-Trickfilmstudio, Music-Creator, Etikettendrucker, Dateidumper, Monitor-Test, RPM-Test.

Best.-Nr. AT 137 DM 16,-

PASEC XL

Mit einem neuen Game meldet sich auch Secret Games wieder zurück. Es handelt um ein klassisches Weltraumballerspiel, bei dem Sie sich mit Ihrem Raumschiff durch eine Übermacht feindlicher Objekte kämpfen müssen, die Welle um Welle auf Sie eindringen. Features wie Laserüberhitzung und Treibstoffverbrauch machen dieses aufregende Actionspiel spannend, und der Nervenkitzel hält bis zum letzten Gefecht.

Best.-Nr. AT 141 DM 29,90

PRINT STAR II/24

Jetzt stellt der AMC-Verlag seine neueste Version vor, mit der auch 24-Nadel-Drucker angesprochen werden. Das Programm enthält komplett den Print Star 2, druckt Bilder in allen Größen (ab Briefmarkengröße bis DIN A0). Als nützliche Zugabe ist ein Bildwandler enthalten und viele zusätzliche Funktionen.

Best.-Nr. AT 142 DM 54,-

BALL-CRACKER

Sinn des Spieles ist es, die Kugel mit dem "Ball-Cracker" im Spielfeld zu halten. Dabei schlägt die Kugel bei Berührung Mauerstücke kaputt und erhöht dabei das Punktekonto. Soweit dürfte die Spielidee wohl bekannt sein.

Nun kommt aber das Interessante und Aufregende an diesem Spiel. Drückt man den Feuerknopf, so wird die Geschwindigkeit der Kugel doppelt so schnell. Viele Faktoren behindern den Spieler. Da sind z.B. skurile Gestalten (Gespenster, sich drehende Metallgesichter oder seilspringende Roboter!), die zwar durch Berührung das Zeitliche segnen, aber die Kugel ablenken. Dann sind da die Flugdrachen, die mit ihrem Biß den Ball-Cracker" lähmen, unzerstörbare Mauersteine, die Labyrinthe bilden oder den Zugang zu den "wertvollen Steinen" erschweren. So besitzen runde Steine einen Flippereffekt. Und noch viele Hindernisse mehr erwarten Sie bei diesem Super-Game.

Best.-Nr. AT 146 DM 29,90

Die Außerirdischen

Die Adventure-Spezialisten Stefan Sölbrandt und Maik Weilert, vielen von Ihnen durch die Zeitmaschine I u. II bekannt, haben erneut zugeschlagen. In ihrem bisher aufwendigsten Adventure "Die Außerirdischen" zeigen Sie ihr ganzes Können. Kurz zur Story, ohne natürlich viel zu verraten: Nur Sie können die Menscheit vor den Außerirdischen retten. Dazu ist es aber wieder notwendig, die Zeitmaschine, die schon etwas verstaubt in der Garage steht, wieder flott zu machen. Begeben Sie sich in die Zukunft und in die Vergangenheit. Kommen Sie hinter das Geheimnis der Außerirdischen. Die Reise führt Sie in das Jahr 1200 zu den Pyramiden, in die Jahre 1876/78 in den wilden Westen, in das Jahr 1947 und in die Zukunft des Jahres 2003. Nun sind Sie gefragt!

Best.-Nr. 148 DM 24,80

Videofilm-Verwaltung

Die Videoverwaltung V2.5 ist, wie der Name schon vermuten läßt, ein Programm, das zur Katalogisierung Ihrer Videofilme dient. Sie können bis zu 2000 Filme auf einer Datendiskette verwalten. Sie können Ihre Daten jederzeit auf dem Bildschirm oder Drucker ausgeben. Außerdem haben Sie folgende Auswahlmöglichkeiten: Daten eingeben, Daten suchen, Daten ändern, Daten sortieren. Mit dem eingebauten Labeldruckprogramm können Sie Label für die gesamte Liste oder auch für nur einzelne Filmkassetten entwerfen. Oder Sie drucken einfach einmal schnell eine Liste über eine bestimmte Filmart, die Sie gerade interessiert, aus. Konfiguration: Atari XL/XE, Diskettenstation, Epson FX 80 oder kompatible Drucker.

Best.-Nr. AT 151 DM 19,90

Carillon Printer

Der Carillon-Printer ist das neue Druckprogramm für Epson und IBM Neun-Nadeldrucker. Bilder im Micropainter und Koalaformat können in den Standardgrößen DIN A4, A5 und A7 ausgedruckt werden. Das Programm bietet verschiedene Druckqualitäten für monochrome und mehrfarbige Files an. Zusätzliche Features sind: Drucken in Briefmarkengröße, Erstellen von Kassetten- und Diskettenhüllen sowie Ausdrucken von Diskettenlabels. Das Programm zeichnet sich durch eine hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit aus, da es in Quick geschrieben ist und ist durch Menüführung besonders einfach zu bedienen.

Best.-Nr. AT 153 DM 29,90

TURBO-DOS XL/XE V2.1

Unabdingbar für das professionelle Arbeiten mit Ihrem Atari ist eine Diskettenstation mit zuverlässiger Software, die alle Aufgaben bei der File- und Diskettenbearbeitung übernimmt. Hierfür wurde das TURBO-DOS XL/XE konzipiert. Das DOS selbst sorgt für eine reibungslose Kommunikation zwischen Rechner, Laufwerk und Ramdisk, wobei alle marktüblichen Geräte und Erweiterungen berücksichtigt wurden. Die mitgelieferten Utilities stellen mächtige Werkzeuge bei der täglichen Arbeit mit Ihrem System dar. Die wichtigsten Leistungsmerkmale:

Unterstützt folgende Laufwerke:

- Atari 1050 - Turbo-Modul - Speedy-/Happy-Modul - Atari XF 551 - PERCOM-Kompatible - Floppy 2000

Jeweils mit maximaler Speicherkapazität und Geschwindigkeit, auch wenn bis zu vier verschiedene Laufwerke gemischt betrieben werden!

- kompatibel zu DOS 2/DOS 2.5/ XF-DOS
- Ramdisks werden bis 256 KBytes unterstützt
- kommandoorientierte Benutzeroberfläche
- BATCH-Verarbeitung incl. Editor
- Sektor- und File-Kopierer
- DOS 2/3/4-Konvertierer
- Druckertreiber für CENTRONICS
- Diskettenretter
- u.v.m.

Best.-Nr. AT 159 DM 49,-

BIBO-ASSEMBLER

Eine Reihe von Ihnen hat sicher schon einmal mit dem Gedanken gespielt (oder hat dieses Vorhaben gerade) den ATARI in Maschinensprache zu programmieren. Diese ist superschnell und holt, richtige Programmierung vorausgesetzt, das Beste aus Ihrem Atari. Maschinesprache gehört nicht zu den einfachsten Programmiersprachen, daher ist es gerade hier wichtig, ein Werkzeug an der Hand zu haben, welches professionellen Ansprüchen genügt, als auch dem Anfänger hilfreich zur Seite steht. Ein erstklassiger, einfach zu bedienender Editor ist ebenso integriert wie ein äußerst starker Monitor. Rundum ein Paket, das wir jedem ernsthaften Programmierer oder denen die es werden wollen, nur empfehlen können. Ein dt. Produkt mit ausführlichem Handbuch.

Best.-Nr. AT 160 DM 49,-

MS-COPY

Das Speedy 1050 System wird mit einem leistungsfähigen Backupprogramm ausgeliefert. MS-Copy ist nun eine Erweiterung zu diesem Backup. Es handelt sich hierbei um eine vollständige Neuentwicklung, welche die neuen Kopierschutzverfahren genauso berücksichtigt wie den Kopierschutz auf Medium-Density Basis. Reichliche Varianten stehen hier zur Verfügung, so daß die Ausbeute nochmals gesteigert werden kann. Einzelne Tracks können beliebig zu Kopierzwecken ausgewählt werden. Sollten Sie eine Speichererweiterung im Computer installiert haben, so wird diese bis zu einer Größe von 256KB voll unterstützt.

Best.-Nr. AT 161 DM 24,90

GIGABLAST

ACTION wird in diesem futuristischen Ballerspiel, welches auf dem Planeten Arxonis spielt, GROß geschrieben. Zusammen mit anderen Astronauten sind Sie auf den Planeten Arxonis geschickt worden. Dort sollen Sie mit den feindseligen Arxonier ein für allemal abrechnen. Sie haben die Aufgabe bekommen, die neun Welten des alphanomischen Teils von Arxonis zu befreien. Aber Ihre Gegner sind nicht unvorbereitet. Sie werden sich mit Raketenwerfern, Kleinkalibergeschossen, Parabolsensoren und schießwütigen Kugeln auseinandersetzen müssen. Auch die Arxonier in ihren schnellen Raumgleitern werden Ihnen das Leben schwer machen. Fünf Leben und 3 besondere Sphärenbomben, die alle Feinde in Ihrem Sichtkreis zerstören, stehen Ihnen zur Verfügung. Und seien Sie immer wachsam, je näher Sie dem Ziel kommen, desto größere Gegenwehr erwartet Sie.

Best.-Nr. AT 162 DM 29,80

Der Graf von Bärenstein

Das neue deutsche Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.

Best.-Nr. AT 167 DM 24,90

DTP: WASEO-Publisher

Das neue deutsche DTP-Programm der Superlative. Mit diesem Programm machen Sie Ihren Atari zur Druckerei. Ob Glückwunschkarten, Briefpapier, Plakate oder eine ganze Zeitschrift, alles können Sie herstellen. Desktop Publishing zum kleinsten Preis. Zum Lieferumfang gehört die WASEO-Programmdiskette, die PD 102 B mit tollen Bildmotiven und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Mit dem WASEO-Publisher erwerben Sie ein Qualitätsprodukt.

Best.-Nr. AT 168 DM 34,90

LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelspiel, das die Köpfe zum rauchen bringt. Eine Super-Umsetzung des AMIGA-Suchtspiels "LOGICAL", das auf dem ATARI nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich.

Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Rasterfarben, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen; DLIs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind; keine Charakter-Grafik, sondern ein Spiel in GRAPHICS 15, das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt; 99 Levels, die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr. AT 170 DM 29,80

SUPER-UTILITY DISK

Eine Diskette, die für jeden Programmierer, Spieler und Anwender gleichermaßen interessant ist! Hier sind eine Menge nützlicher und interessanter Hilfsprogramme vereint: Macroassembler, Disassembler, RAMDisk-Installierer (für 64k), DL-Designer zum Erstellen eigener Display-Lists (generiert auch ein Basic-Programm zur Übernahme in eigene Programme), Mini-Diskettenmonitor zum Verändern/Absuchen/Kopieren der Diskettensektoren, Basic-Boot-Generator, der aus einer Basic-Datei ein Bootprogramm macht (kein DOS mehr nötig!), CIO zum blitzschnellen Laden und Speichern von Datendateien in Basic, BF-Master zum Installieren eines Binärfileladers ohne Speicherplatzverlust auf der Diskette, Binconverter zum Kopieren eines Kassettenbootprogrammes in eine Disketten-Binärdatei, Copy 1040 zum Sektorkopieren, Dshift (ersetzt den MOVE-Befehl im normalen ATARI-Basic), Longcopy für Kopien von Kassette auf Diskette, Fractals als Beispiel für die Programmierung von Fraktalen im normalen Basic und Basic-Optimierer zum "frisieren" von Basic-Programmen. Außerdem DIR und FORMAT, die mit "Enter" eingeladen werden und gleich anschließend ihre Funktion, nach der sie benannt sind, ausführen.

Als Bonus gibt's noch ein paar Sample-Beispiele und das Spiel LETS FROG in 3D, das "Frogger" nachempfunden ist. Es ist also bestimmt für jeden etwas dabei! Mit ausführlicher schriftlicher Bedienungsanleitung.

Best.-Nr. AT 172 DM 19,80

Phantastic Journey 1

In diesem Phantasie-Rollenspiel übernehmen Sie die Rolle eines Wanderers. In einer Kneipe erfährt er, daß der König des Landes von einem Schurken abgesetzt wurde und nun im Kerker festgehalten wird. Um die Macht des Landes wieder in gute Hände zu geben, ist der Besitz eines Zauberstabes erforderlich. Allerdings ist der Stab der Macht zerbrochen. Um ihn zusammenzusetzen, müssen viele Dungeons durchquert werden, denn in jedem ist ein Teil verborgen. Die gesamte Landschaft wird dabei von oben gezeigt und die einzelnen Kartenteile werden erst sichtbar, wenn man sie selbst erkundet. Selbstverständlich sind auch jede Menge Monster mit von der Partie. Desweiteren garantieren 30 Zaubersprüche, daß man seinen Gegnern nicht wehrlos gegenübersteht.

Best.-Nr. AT 173 DM 24,80

Die Happy-Set Serie

Fun with Happy-Set, so steht es schon auf den Covers dieser Serie von Secret-Games, die auf jeweils zwei Diskettenseiten jede Menge Spielspaß für Sie bereithält.

Happy-Set 1

Ghost/Skateboard/The last Oldtimer/Ballon'87/Adebar/PQR I/ Ice/Snap II

Best.Nr. AT 174 DM 24,-

Happy-Set 2

Das Geheimnis der Osterinsel/King of Canadian

Best.-Nr. AT 175 DM 24,-

Happy-Set 3

X-Mas Horror/Perxor

Best.-Nr. AT 176 DM 24,-

Happy-Set 4

Quattuor Vincet/Jump

Best.-Nr. AT 177 DM 24,-

Happy-Set 5

Zack/Robin Shoot

Best.-Nr. AT 178 DM 24,-

DYNATOS V. 2.0a

Der Diskettenmonitor

Wenn Sie ein Programm zur Manipulation von Diskettensektoren suchen, können wir Ihnen DYNATOS empfehlen. Damit ist nicht nur das EINSEHEN, VERÄNDERN UND SCHREIBEN von Sektoren möglich, Sie können im Dezimal-, Hexadezimal-, Dual-, ASCII-, Bildschirmcode und im (Dis)Assembler editieren, nach einer ZEICHENFOLGE SUCHEN, BACKUPS der Sektoren aufrufen, Sektorenbytes logisch miteinander VERKNÜPFEN, mit dem CALCULATOR Umrechnungen vornehmen, Sektoren AUSDRUCKEN, die VTOC VERÄNDERN, FORMATIEREN, RELINKEN, die DISK MAP einsehen, Dateien UMNUMMERIEREN, einen BINÄRDATEIMICROLADER nutzen, ein Basic-Programm in eine BOOTDISK VERWANDELN, die HAPPY/SPEEDY/TURBO manipulieren, einen kleinen SEKTORKOPIERER in Anspruch nehmen und, und, und! Ein äußerst vielseitiges Programm, das jeder ATARIaner gebrauchen kann!

Best.-Nr. AT 179 DM 29,80

MEGA-FONT-TEXTER

Wer seine Bilder mit schönen Schriften verzieren will, dem wird die übliche 8x8-Pixelmatrix der Standardfonts bald als zu begrenzt erscheinen. Jetzt gibt es dafür den Mega-Font-Texter. Dieses Programm arbeitet mit größeren Fonts, die sogar teilweise bessere Qualität als die Print Shop-Zeichensätze haben! Und das Tollste: Die deutschen Umlaute und das "ß" sind mit dabei!

Weiteres Plus: Man kann die Fonts auch selbst erstellen! Außerdem sind Funktionen wie Unterstreichen, Kursivstellung und Hohl (Outline) selbstverständlich. Auf der Diskette befinden sich bereits 5 fertige Fonts, Konvertierprogramme in Turbo-Basic und eine ausführliche, dt. Anleitung. Wer seine Bilder eindrucksvoll beschriften will, der wird dieses Programm sehr gut gebrauchen können!

Best.-Nr. AT 182 DM 29,80

KrIS

Ein Kraftfahrzeug-Kosten-Informations-System

Wer sich beruflich oder privat mit Kraftfahrzeugen beschäftigt, kann jetzt auf das Programm "KrIS" zurückgreifen. Es verwaltet für jedes Fahrzeug ausgewählte Stammdaten, erfaßt die Betriebs- und Kapitalkosten und wertet diese aus. KrIS ist ein durchgehend über Bildschirm- und Zeilenmenüs gesteuertes Programm, mit dessen Handhabung man schnell vertraut ist, da alle Funktionen übersichtlich und logisch gegliedert sind. KrIS hat drei Funktionsbereiche:

- die Verwaltung der Stammdaten für jedes Fahrzeug
- die Dateneingabe
- die Auswertung der Kosten, nach absoluter Höhe (DM) mit prozentualer Verteilung und als spezifische Größen (DM/km).

Das Programm wird mit einer ausführlichen deutschen Anleitung ausgeliefert.

Sie benötigen das Turbo-Basic und einen Epson-FX-80 kompatiblen Drucker.

Best.-Nr. AT 183 DM 24,90

Player's Dream II

Auf Wunsch vieler User haben wir nun wieder eine Player's Dream Diskette mit drei tollen Programmen zusammengestellt.

MYSTIK - World of Horror

Das Motel

Bei dem Spiel Mystik handelt es sich um ein Grafik-Adventure. Auf Grund der einfachen Spielweise wurde auf einen abspeicherbaren Spielstand verzichtet. Die Texteingabe wurde aus Gründen der Bedienerfreundlichkeit auf ein Minimum beschränkt. Kurz zur Geschichte: Eines Nachts wird ein junger Mann von einem Alptraum geplagt. Er sah eine Person um Hilfe rufen, außerdem erschien ihm im Traum eine Burg, die zu einem Motel umgebaut worden war. Nachdem er das Motel gefunden hat,

liegt es nun an Ihnen die Geheimnisse zu lüften.

REFLEX

Hier müssen Sie in einem Labyrinth verschiedene Steine aufsammeln und dabei einem herumhüpfenden Ball ausweichen - und dies auch noch innerhalb eines Zeitlimits. Bis zu zwei Spieler können teilnehmen.

ZAUBERBALL

Eine Umsetzung eines ähnlichen Spiels auf dem Amiga, das seinem Vorbild in nichts nachsteht! Ein verzauberter Ball muß verschiedene Welten durchqueren und dabei ihm in die Quere kommende Hindernisse abschießen. Die farbigen Players, die hervorragende Spiellandschaft, die sehr schöne Animation und das fantastische Fine-Scrolling werden auch Sie sicherlich verzaubern.

Diese 3 tollen Games gibt es auf der Player's Dream 2 für nur

Best.-Nr. AT 185 DM 19,80

Zusatz-Set für WASEO-Publisher

Jetzt könnt Ihr richtig loslegen - das Zusatzset ist da! Mit über 120 Zeichensätzen und über 50 Fotos wird das Gestalten eigener Arbeiten mit dem Publisher zum wahren Vergnügen. Für einen unglaublich günstigen Preis erhaltet Ihr drei Diskettenseiten mit der zusätzlichen Software, die man problemlos für sich selbst nutzen kann.

Best.-Nr. AT 186 DM 15,-

JINKS

Einigen von Ihnen wird der Name "Jinks" irgendwie bekannt vorkommen. Dieses Spiel gibt es für die größeren Computer ST und Amiga schon länger. Jinks ist ein Weltraumspiel, das wieder höchste Ansprüche an die Geschlicklichkeit des Spielers stellt. Auf dem Planeten Lyry 3/Hp157 steuern Sie mit einem Raumgleiter eine Sonde über die Oberfläche. Dabei sollen Sie technische Einrichtungen der Plabnetenbewohner aufnehmen und erforschen. Die Bewohner des Planeten versuchen jedoch Ihren Raumgleiter zu zerstören. So können Berührungen mit den Objekten zu einer Verkleinerung des Gleiters und im schlimmsten Fall zum völligen Verlust führen. Mehrere Levels, Scrolling des Bildschirms in beide Richtungen und die Animationen und Bewegungen der Figuren zeichnet dieses Spiel aus.

Best.-Nr. AT 188 DM 39,-

Monster Hunt

Unser Held Maxi muß es schaffen, seine Freundin Mini aus den Fängen des bösen Popmukel zu befreien. Deshalb muß Maxi durch verschiedene Gegenden reisen und dabei allen Gefahren geschickt ausweichen. Um an sein Ziel zu gelangen, muß er möglichst viele Bonusherzen einsammeln, um seine anfänglich 3 Leben aufzubessern. Maxi sollte sich aber vor Monstern und Geistern in acht nehmen. Begleiten Sie also Maxi durch insgesamt 26 aufregende Level. Monster Hunt ist ein hervorragend gemachtes Run & Jump-Spiel.

Best.-Nr. AT 192 DM 29,80

LIBRARY-DISKETTE 1

Für den Mega-Font-Texter

Hier ist die neuste Diskette mit 5 weiteren Mega-Fonts, einem Konvertierungsprogramm, mit dem man ATARI-Fonts in Mega-Fonts umwandeln kann und weiteren Demobildern. Wer sich viel Arbeit ersparen will beim Selbsterstellen von diesen Fonts, sollte sich die Diskette unbedingt zulegen!

Best.-Nr. AT 194 DM 15,-

Bilderdisketten 1-5

Auf 5 beidseitig bespielten Disketten bieten wir Ihnen eine umfangreiche Bildersammlung mit über 400 interessanten Motiven. Mit dieser Sammlung holen Sie noch mehr aus dem WASEO-Publisher heraus. Bilder kann man gar nicht genug haben, denn ein Bild sagt manchmal mehr als Worte aus. Mit diesem Paket sind Sie nun auf fast alles vorbereitet.

Best.-Nr. AT 198 DM 25,-

The Laser Robot

Sie übernehmen die Rolle des Laser Robots und müssen in 20 Leveln Ihre Run- and Jump-Fähigkeiten unter Beweis stellen. Ziel ist es, in jedem Level die blinkenden Gegenstände einzusammeln, sich dabei aber nicht von den grünen Monstern erwischen zu lassen, die man leider mit seinem Laser nicht erledigen kann. Doch Vorsicht: Es gibt auch noch andere Feinde. Ach ja, nebenher läuft ja noch das Zeitlimit ab...

Das Titelbild ist schön farbig und sehr gut animiert, dazu wird auch eine Titelmelodie gespielt. Die Grafik während des Spieles ist recht gut, die Hintergrundgrafik wechselt von Level zu Level. Der eigene Roboter ist farbenprächtig und sehr gut animiert, was man von den schleimigen, grünen Monstern nicht behaupten kann...

Das Spiel macht eigentlich irren Spass. Fans von Run-and-Jump Games werden von diesem Spiel sicherlich begeistert sein.

Best.-Nr. AT 199 DM 29,80

I/O Datenkabel

So manches defektes Datenkabel ist Schuld am Datenverlust und an fehlerhaften Kopien. Lange wurde vergeblich nach einem I/O Kabel auf dem XL/XE-Markt gesucht. Wir können Ihnen ab sofort in begrenzter Anzahl diese wichtige 13-polige Verbindung liefern. Ob als Ersatzkabel, zum Basteln oder einfach als Reservekabel. Greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. RP 7 DM 16,-

PRINT UNIVERSAL 1029

Neues Futter erwartet alle Besitzer eines 1029-Druckers mit diesem Programm. Die Rede ist von Print Universal. Pate war der Klassiker "Print Star" vom AMC-Verlag. Nun hat sich ein pfiffiger Programmierer hingesetzt und dieses Programm so gut es eben geht für die 1029 Drucker umgesetzt. PRU ist eine Hardcopy, mit der man GR.15-Bilder, ähnlich wie beim Print Star, schattiert ausdrucken kann. Dafür stehen sogar acht (!) verschiedene Graustufen bereit, die man frei

anwählen kann. Dies ist aber in den seltensten Fällen nötig, da das Programm die Graustufen beim Einladen eines Bildes selber erkennt. Das Programm beherrscht auch die Postergrößen A3 und A2.

Best.-Nr. AT 202 DM 29,-

Phantastic Journey II

Nachdem Sie im ersten Teil den König wieder befreit haben, stirbt dieser nach wenigen Monaten. Daaufhin vertraut man Ihnen nun die Herrschaft über sein riesiges Reich an. Durch Ihre Unerfahrenheit wurde aber auch Ihnen gleich der Zauberstaub gestohlen. Bei Ihrer Suche verschlägt es Sie in ein fremdes Land mit merkwürdigen Kreaturen. Auch soll sich dort ein kauziger Dieb versteckt haben, der seit geraumer Zeit seltsame Fähigkeiten hat. Folgende zusätzliche Features beinhaltet die Fortsetzung:

- Städte ähnlich wie Höhlen aufgebaut
- 50% mehr Screens und verbesserte + animierte Grafik
- "wandernde Wände" in den Dungeons
- Casinos und Banken mit Zinsen - komplett in Deutsch
- Gespräche mit anderen Adventurern / Türen mit Schlüssel
- nicht nur schlafen, auch essen + trinken ist möglich
- neue Terrains / kompatibel zu dem ersten Teil.

Best.-Nr. AT 203 DM 24,80

Player's Dream III

Geboten werden auf der einseitig bespielten Diskette drei Spiele der gehobenen Klasse. Es handelt sich bei den Spielen um "Break It", "Masterblazer" und "Quadron". "Break It" kann nur alleine gespielt werden, der Rest nur zu zweit.

* Break It

Das erste Spiel auf dieser Diskette stammt von Oliver Cyranka und nennt sich "Break It". Es handelt sich hierbei um ein arkanoidähnliches Spiel mit über 25 verschiedenen Leveln.

Die Grafik ist fantastisch. Sie sieht um Meilen besser aus, als die des Orginal "Arkanoid". Zudem ist sie schön bunt und die Animationen stimmen auch.

* Masterblazer

Dieses Spiel kann nur zu zweit gespielt werden. Der Bildschirm ist in der Mitte gesplittet, d.h., daß jeder der beiden Spieler eine unabhänge Hälfte des Schirmes sein eigen nennt, in welchem seine Spielfigur immer in der Mitte ist.

Die Grafik ist fantastisch. Man sieht eine richtige 3D-Perspektive, und das Scrolling und die Animation sind sehr gut gelungen.

Der Spielspaß ist enorm und man fühlt sich immer wieder neu motiviert, eine Runde zu zweit zu spielen. Da man vom Titelbild auch noch bestimmen kann, ob man den Ball führen kann oder ob er bei Berührung sofort weiterspringt, und man auch noch die Spielzeit einstellen kann, ist lange Motivation garantiert.

* Quadron

Dieses Assembler-Spiel ist eine Neuauflage des Klassikers "Tron", allerdings auch mit kleinen, aber feinen, Unterschieden.

Die Grafik ist zwar einfach, aber mehr als ausreichend. Man muß sich mehr auf das Spiel konzentrieren, für alles andere hat man da keine Zeit.

Auch der Spielspaß ist mehr als vorhanden, Tron mit neuen Ideen.

Best.-Nr. AT 204 DM 19,80

LIBRARY-DISKETTE 2

für den Mega-Font-Texter

Hier ist die neueste Diskette mit 5 weiteren Mega-Fonts:

New Rail - Serif Script - Alte Fraktur - Small Roman - Mustern, Kanten, Pictogramme,

einem Konvertierungsprogramm, mit dem man ATARI-Fonts in Mega-Fonts umwandeln kann und weiteren Demobildern. Wer sich viel Arbeit ersparen will beim Selbsterstellen von diesen Fonts, sollte sich die Diskette unbedingt zulegen!

Best.-Nr. AT 205 DM 15,-

WASEO-Designer-Disk

Jetzt schlägt's dreizehn! WASEO bringt schon wieder etwas neues für alle Freunde des WASEO-Publishers: Die Designer-Diskette! Hier finden Sie drei Programme, die Sie bisher sicher vergeblich suchten: Einen Photopräsentor, der Ihnen Ihre Photos in einer Art Diashow in verschiedenen Grafikauflösungen, abhängig von der Photogröße, auf den Bildschirm bringt, ein Pageprinter, der 8 (oder weniger) Bildschirm-Seiten zu einer kleinen Zeitung in DIN A6 auf ein einziges DIN A4-Blatt mit EPSON- und kompatiblen Druckern druckt, das Sie dann nur noch zusammenfalten müssen und den Pagedesigner, mit dem Sie eine Seite mit mehreren gleichen Photos zu beliebigen Mustern gestalten und ausdrucken können (EPSON-Drucker und kompatible), ohne es mehrmals umständlich laden zu müssen!

Alles ist kinderleicht bedienbar, komfortabel und übersichtlich programmiert; incl. ausführlicher, leicht verständlicher Bedienungsanleitung!

Best.-Nr. AT 208 DM 24,-

VIDIG PAINT

Ein neues Zeichenprogramm für die Grafikstufe neun. Zeichenprogramme in dieser Grafikstufe, die eine Farbe in 16 Helligkeiten unterstützt, sind rar gesät.

Thomas Kranenberg hat sich dies wohl auch gedacht und vorliegendes Programm erstellt, zu dem im Lieferumfang drei Disketten gehören: eine Diskette mit dem eigentlichen Programm samt einigen Zeichensätzen sowie zwei Bilderdisks mit Slideshowprogrammen.

Vidig Paint wurde für den Videodigitalisierer "Vidig 3000" konzeptiert, wie man auch an den Demobildern sehen kann. Es zaubert zahlreiche Prominenz aus Film, Funk und XL/XE auf den Bildschirm.

Das gesamte Programm wird bis auf wenige Ausnahmen über den Joystick gesteuert. Die üblichen Standardfunktionen sind vorhanden und noch einiges mehr.

Ein Paket für das der Preis sicherlich rechtfertigt ist, zumal die Bilder im normalen 62-Sektoren Format abgespeichert werden und somit ganz einfach in eigene Programme eingebaut werden können.

Best.-Nr. AT 214 DM 19,90

MYSTIK Teil 2

"Das Strandhaus"

Die Frau, die man im ersten Teil befreit hat, hat man nun geheiratet. Eine zeitlang lief auch alles gut, bis dann eines schönen Tages der sehr sehr reiche Onkel Reginald gestorben ist. Da dieser Onkel ziemlich menschenscheu und geizig war, zog er sich mit seinem ganzen Vermögen in eine Villa am Meer zurück. Nach seinem Tod nun pilgert natürlich die gesamte Verwandschaft zu eben dieser Villa und versucht krampfhaft den Schatz des Onkels zu finden.

Man muß also den Schatz finden und dabei versuchen nicht der mörderischen Verwandschaft zum Opfer zu fallen. Alles in allem wird das Spiel ein bischen länger als MYSTIK 1 und es treten auch mehr gegnerische Figuren auf. MYSTIK 2 braucht insgesamt eine Diskette, die vorn und hinten bespielt ist.

Best.-Nr. AT 218 DM 24,-

TAAM

Bei TAAM handelt es sich um ein Fantasy-Adventure. Vor langer langer Zeit stand die damalige Welt kurz vor ihrem Untergang. Niemand wußte wie man aus der Sache 'raus kommt und alle waren in Endzeitstimmung.

Da hatte die alte Priesterin Griemhild eine Vision. Ein Gott erschien ihr und erzählte ihr von einem weisen jahrhundertealten Zauberer, genannt Taam, der einen Ausweg wissen soll. Nun mußte dieser Zauberer aber erst einmal gefunden werden. Dazu ließ König Rohdhis überall im gesamten Land nach Kriegern suchen, die sich zutrauten, Taam zu finden. Er bestellte alle zu sich auf die Burg Siegelhorst. Einer davon war Sigurd. Er wohnte auf der Burg Umelshöh und machte sich nun auf in Richtung Siegelhorst. Man muß nun in die Rolle von Sigurd schlüpfen und Taam finden.

Best.-Nr. AT 219 DM 39,-

GTIA MAGIC

Dieses Zeichenprogramm ist voll auf die Fähigkeiten des GTIA-Grafikchips zugeschnitten. Neben den üblichen Zeichenfunktionen wie Freihand, Linien, Circle usw., stehen auch noch andere Funktionen zur Verfügung. So läßt sich beispielsweise ein Circle einstellen, der nicht nur einen Kreis zeichnet, sondern in diesen einen Helligkeitsverlauf hineinrechnet, oder es läßt sich eine Kugel mit nur 2 Knopfdrücken erstellen, die von oben, unten, links oder rechts angestrahlt wird. Natürlich kann man die Lichtintensität beliebig verändern. Der Programmablauf wird fast vollständig über Pulldownmenüs gesteuert.

Folgende Drucker werden unterstützt: ATARI 1029, EPSON LX, EPSON LQ, IBM-PROPRINTER, OLIPRINTER, ROBOTRON K 6313 bzw. 6314 (SOEMTRON).

Best.-Nr. AT 220 DM 29,-

MINESWEEPER

Ein neues Spiel von Harald Schönfeld präsentiert Power Per Post mit dem vorliegenden Spiel. Es handelt sich hierbei um einen Brainkiller, der dieses Wort mehr als verdient, denn da muß man echt gut überlegen und aufpassen, daß der Kopf nicht zu qualmen anfängt.

Man hat ein Spielfeld, dessen Größe sich nach dem Level (1-4) richtet. Alle Felder sind zugedeckt. Man muß nun mit seinem Cursor Felder anwählen, die man dann aufdeckt. Erwischt man eine Bombe, so ist Spielende. Bei einem Leerfeld werden zahlreiche andere Leerfelder aufgedeckt.

Am meisten kommen aber die Zahlenfelder vor: Die Zahl signalisiert dem User, mit wieviel Bomben bei den benachbarten Feldern zu rechnen sind. Tja und so muß man eben die Levels schaffen.

Harald Schönfeld zeigt mal der Welt, was ein richtiger Brainkiller ist, der zudem sehr motiviert.

Best.-Nr. AT 222 DM 16,-

ENRICO 1

Nun gibt es also den Dritten im Bunde der Mario Bros. Clones: ENRICO !

Man spielt Enrico, den Sohn von Maria und Luigi. Da seine Eltern aber immer im Schatten von Mario und Giana standen, soll er jetzt seiner Familie den endgültigen Ruhm bringen. Dazu soll er zehn Kreuze finden, die in zehn verwinkelten Labyrinthen versteckt sind.

Die wohl auffälligste Veränderung ist sicherlich das SCROLLING ! Wurde bei den Vorgängern noch seitenweise geblättert, bewegt sich der Held nun sanft-scrollend durch die Gegend. Jeder Level besteht aus 13 Bildern und einigen Extraleveln, wie sie von Great Giana Sisters bekannt sind. Bei zehn Leveln macht das eine Anzahl von ca. 150 Bildern!

Damit Enrico es aber nicht zu schwer hat, kann er unterwegs Extras einsammeln, um z.B. zu schießen oder um gegen die Monster, die sich auch noch auf dem Screen bewegen, oder Feuer unverletzlich zu werden.

Ganz nebenbei wird dem Spiel noch ein Editor mitgeliefert, mit dem man sich seine eigenen Level erstellen kann - wenn man es geschafft haben sollte.

Best.-Nr. AT 225 DM 26,90

PICTURE FINDER de Luxe

Mit dem Programm PICTURE FINDER de Luxe können Sie Bilder aus PD- und kommerziellen Programmen herausziehen, um sie später weiter zu bearbeiten, z.B. ausdrucken. PF de Luxe arbeitet in mehreren Grafikstufen und mit verschieden DOS-Versionen zusammen.

Best.-Nr. AT 234 DM 12,-

ENRICO II

Nachdem nun in Teil eins alle Kreuze gefunden wurden, was ja heißt, daß das Spiel geschafft wurde, so hast Du leider feststellen müssen, daß dies Fälschungen von den Kreuzen waren. Dies läßt Du natürlich nicht auf Dir sitzen und machst Dich erneut auf die Suche nach Kreuzen, diesesmal aber nach den richtigen, soviel steht schon vor Spielbeginn fest. Nun kannst Du also in bester Mario Bros - Form die Level, die bereits erreicht wurden, vom Titelbild per Codewort angewählen. Da heißt es nun, zu springen, auszuweichen, aufpassen und und und, denn neben einigen Monstern gibt es da noch wegbröselnden Boden, Feuer, Abgründe und noch mehr.

Best.-Nr. AT 247 DM 24,90

ATARI DESKTOP

Mit diesem Programm haben Sie nun die Möglichkeit, eine gesamte DIN-A4-Seite zu verwalten und zwar im vollen WYSIWYG-Prinzip (Wat You See Is Wat You Get).

Die Texte werden ganz professionell in einer DIN-A4-Übersicht in Textboxen abgelegt. DESKTOP ATARI besteht aus mehreren Teilen. So gibt es einen tollen Teil, in dem man seine Seite mit Superfotos versehen kann. Diese oder andere Ausschnitte der Seite können gespiegelt, invertiert oder anderweitig bearbeitet werden.

Außerdem wird ein leistungsfähiger Grafikeditor mitgeliefert, dessen grafische Benutzeroberfläche beispielhaft ist. Außerdem werden eigene Grafikroutinen verwendet, die Funktionen sind also entsprechend schnell. Funktionen wie Zoom, UNDO, Hilfsraster, Airbrush oder frei definierbare Füllmuster gehören selbstverständlich dazu.

Was die Textgestaltung angeht, die ist für einen Rechner dieser Größenordnung ebenfalls einzigartig. So läßt sich der Text beispielsweise um eine Grafik herum formatieren. Schon vorhandene Grafiken werden dadurch nicht beeinträchtigt. Der Text kann rechts- oder linksbündig, zentriert, oder im Blocksatz ausgegeben werden. Außerdem läßt sich der Buchstaben-, Wort- oder Zeilenabstand beliebig einstellen. Auch der Zeichensatz kann innerhalb einer Textbox gewechselt werden. Mit den 80 Zeichensätzen in verschiedenen Formen und Größen, die mitgeliefert werden, ist es möglich, so ziemlich jede Idee zu verwirklichen.

Wem das noch nicht reicht: Das ganze Programm arbeitet mit einem eigenen DOS, welches es möglich macht, den Speicherplatz der Diskette optimal zu nutzen.

Es wird ein Hilfsprogramm mitgeliefert, das es ermöglich, Dateien vom BIBO-DOS / DOS 2.5 und Kompatible zum HBSF-DOS oder umgekehrt zu konvertieren.

Es ist möglich, fast jeden Drucker anzupassen!

Und wer vom vielen Arbeiten mit DESKTOP ATARI müde geworden ist, der kann sich mit einem Spiel nach Teletennismanier vergnügen. Es kann gegen den Computer oder zu zweit gespielt werden. Die Grafik dieses Spieles gehört zur absoluten Spitzenklasse.

Best.-Nr. AT 249 DM 49,-

GEM'Y

Eine neue Herausforderung für alle Tüftler, Knobelfreunde, Strategen! Bei GEM'Y geht es darum, durch geschicktes Anklicken von Gem's in der rechten Spielhälfte das gleiche Muster wie im linken Originalfeld zu erreichen. Aber Vorsicht! Das Verändern vom Status des angeklickten Steins wirkt sich auch auf die Nachbarsteine aus! Volle Maus- oder Joystickunterstützung, Musikbegleitung und Codes zum wählen der Levels sind selbstverständlich integriert. Schaffen Sie es, die Muster in der gesetzten Zeit zu erstellen?

Best.-Nr. AT 259 DM 19,-

MEGA-FONT-TEXTER V2.06

Mit dem Mega-Font-Texter kann man größere, über die übliche 8x8-Matrix hinausgehende Fonts in höchster Auflösung, also Graphics 8, schreiben, die sogar teilweise noch die Fonts des berühmten PRINT SHOP übertreffen.

Bei diesem Programm handelt es sich um eine vollständige Überarbeitung. So wurden bei der Programmierung die geschwindigkeitskritischen Abschnitte vollständig in Assembler, der Rest in der schnellen Programmiersprache QUICK geschrieben. Fast alle Funktionen der vorherigen Version wurden übernommen.

Im Gegensatz zur ersten Version stehen einem gleich ZWEI Graphics-8-Bildschirme zur Verfügung, also damit insgesamt eine Fläche von 640*192 Pixel.

Das Programm leistet viel, das Konzept ist gut durchdacht und die Anleitung verständlich. Wem die 8x8-Standardfonts zu wenig sind und das Arbeiten mit größeren, hochqualtitativen Fonts zum Beschriften von Titel- oder anderen Bildern Spaß macht, sollte sich unbedingt dieses Programm besorgen.

Best.-Nr. AT 263 DM 29,80

Bitte beachten Sie, daß wir auch noch andere Produkte haben. Z.B.:

Diskline 1-22	jeweils	DM 10,-
Quick magazine 1-13	jeweils	DM 9,-

Hardwareangebot siehe Seite 54 und 55.

In unserem früheren Hauptkatalog 1991 finden Sie auch noch:

Lazy-Finger Disketten	jeweils	DM 7,-
Quick V2.1	Best.-Nr. AT 53	DM 59,-

S.A.M, S.A.M. Designer, S.A.M. Zusatzdisk, S.A.M. Patcher.

Sonderposten und Restposten finden Sie in der jeweiligen Ausgabe des neuen ATARI magazins.

Falls Sie ein Produkt suchen, das Sie nicht bei uns gefunden haben, rufen Sie uns einfach an. Vielleicht können wir es ja besorgen.

Assemblerecke -Teil 5 - ATARI magazin

Nachdem in der letzten Ausgabe mit der Display List so viel Neues auf alle eingestürzt ist, soll es diesmal um etwas gehen, das wir im Prinzip schon kennen: Das Abfragen von Speicherstellen.

Fehlerteufel

Dies soll eine Vorarbeit sein für die Programmierung von VBIs auf die wir uns das nächste Mal stürzen werden, falls Sie nicht andere Themen vorschlagen, für die ich weiterhin immer offen bin. Doch vorher erstmal eine Entschuldigung für den Fehlerteufel, der in den letzten beiden Ausgaben sein Unwesen getrieben hat. Herr Werner Krüger aus O-7501 Laubersdorf sei nochmals herzlich dafür gedankt, daß er uns darauf aufmerksam gemacht hat. Es darf nicht

```
LDA   TEXT,X
STA   (88),X
INX
CPX   #5
```

sondern es muß heißen

```
LDA   TEXT,Y
STA   (88),Y
INY
CPY   #5
```

Der Grund hierfür liegt in der Beschaffenheit des 6502 Prozessors. Er schafft diese Adressierungsart bei STA (88) nur mit dem Y-Register. Außerdem sollten Sie bei Programmen die Text ausgeben, immer zum Aufruf den Monitor mit CTRL+Y aufrufen und das Programm mit G A800 starten. Nochmals vielen Dank für die Korrektur.

HELP-Taste

Nun aber zu der Abfrage von speziellen Registern. Als Problem wollen wir uns die Aufgabe stellen, die HELP Taste abzufragen. Wie man entweder weiß oder nachlesen kann, steht der Status der HELP Taste in der Speicherstelle 732.

Dabei ist folgendes zu beachten: Wenn die Taste nicht gedrückt ist, steht in 732 der Wert 255. Wird die HELP Taste dann gedrückt, so wird der Wert auf 17 gesetzt. Doch leider ist es nicht so, daß der Wert wieder auf 255 zurückgeht, wenn man die Taste wieder loslässt. Hier muß man selbst Hand anlegen.

Beispiellisting

Für unser Listing soll es noch folgende Aufgabe geben: Jedes Mal, wenn HELP gedrückt wird, soll der Wert in 710 um eins erhöht werden.

710 kennen wir noch aus der ersten Folge, dort ist die Hintergrundfarbe gespeichert.

Los geht es wie immer mit

```
ORG     $A800
```

Das braucht wohl nicht mehr näher erläutert werden. Als nächstes lesen wir den Inhalt von 732 ein:

```
LOOP    LDA 732
```

Ich habe gleich eine Marke davor gesetzt, da wir diesen Wert ja immer wieder einlesen wollen. Nun kommt der Vergleich mit dem Wert 17:

```
CMP     #17
```

Wenn der Wert nicht 17 ist, dann soll zu LOOP gesprungen werden, ansonsten geht es weiter:

```
BNE     LOOP
```

INCrease

Angenommen der Wert ist also siebzehn, dann muß der Wert in 710 um eins erhöht werden. Dazu lernen wir einen neuen Befehl kennen: Er heißt INC. Das kommt von INCrease. Dahinter steht die Speicherstelle, die wir erhöhen wollen. Also:

```
INC     710
```

Nachdem wir 710 also um eins erhöht haben, muß aber nun 732 wieder auf 255 gesetzt werden. Das machen wir ganz normal mit

```
LDA     #255
STA     732
```

Da nun wieder ganz normal 732 eingelesen werden kann, springen wir zu LOOP zurück:

```
JMP     LOOP
```

Das war schon das Listing.

Dazu noch folgende Anmerkung: Um den Unterschied feststellen zu können, nehmen Sie doch einfach einmal die LDA #255 Zeile heraus und beobachten Sie den Unterschied. Sie verlassen das Programm in beiden Fällen mit RESET.

DECrease

Wenn Sie 710 nicht erhöhen wollen, sondern erniedrigen dann verwenden Sie den Befehl DEC, das kommt von DECrease. Die Syntax ist die selbe. Sie werden feststellen, daß sich der Wert erst bei jedem zweiten Mal erniedrigt.

Das kommt daher, daß der Atari in GR.0 nur 128 Farbabstufungen hat. Um also bei jedem Tastendruck einen Farbwechsel zu erzeugen, muß der INC Befehl auch zweimal ausgeführt werden, also

```
INC     710
INC     710
```

Das soll es für dieses Mal gewesen sein. Nächstes Mal geht es dann an die VBIs !

Frederik Holst

ATARI magazin - Assemblerprogramme

Atari-Basic

Viele unter ihnen spielen sicherlich mit dem gedanken Ihren XL/XE einmal selbst zu programmieren. Ich glaube es gibt nur noch wenige Computer, bei denen die Masse der User doch über einiges an Programmierkenntnissen besitzt. Ich denke mindestens 70% aller XL/XE User haben zumindestens Basic Grundkenntnisse.

Turbo-Basic

Vieleicht ist dies auch der Grund für die Treue der vielen Atarianer zu Ihrem XL/XE. Neben dem Atari-Basic gibt es da noch das Turbo-Basic, welches die Fähigkeiten des XL etwas besser ausnutzt. Auch die Geschwindigkeit des Turbo-Basic ist um ein Vielfaches höher. So richtig die Post ab geht aber erst mit Assembler.

Assembler

Hier hat man auch die die Möglichkeit das letzte aus dem XL herauszuholen. Für viele scheint diese Klippe von Basic zu Assembler unüberwindlich. Für jeden der aber einmal den "Aha-Effekt" hatte (so bezeichne ich den Moment, wo man Maschinensprache verstanden hat) ist dies aber unverständlich. Die meisten Assembelrprogrammierer behaupten doch heute glatt, Maschinensprache ist leichter als BASIC. Ist es auch!

Mittels der Maschinensprache kann man den direkten Weg zum Ziel gehen. Irgendwelche Beschränkungen werden einem nur noch von der eigenen Programmierkunst, nicht aber von irgendwelchen Interpretern oder Compilern auferlegt.

Interpretersprache

Letztendlich wird ein BASIC -,Quick-, Pascal-, ACTION-Programm, um nur einige zu nennen, auch in Maschinensprache umgewandelt. Der Compiler oder Interpretersprache hindern einen aber letztendlich durch die Eingrenzung der Befehle einen direkten Weg zum Ziel zu gehen. Wer einmal die niedere Mahtematik einer 6502 CPU verstanden hat (LDA, STA, DEC, INC, AND etc.), wird mit seinem XL noch viel Freude haben. Ich strebe hier nicht an einen Assembler-Kurs anzufangen, jedoch möchte ich allen Interressierten vieleicht einen Weg aufzeigen, wie man Assembler erlernen kann.

Der Assembler

Zuerst einmal benötigt man einen Assembler. Der Assembler selbst sorgt dafür, das man die Befehle wie LDA, STA, JMP, JSR, DEC etc. verarbeiten kann. Der Prozessor selbst versteht diese Befehle selbst nicht. Vom Assembler werden diese Befehle in HEX-Zahlen umgewandelt, Adressen für Sprünge vorausberechnet, um nur einiges zu nennen.

Um in einem Assemblerprogramm die Übersicht zu behalten wird der Programmierer nicht hergehen und ein JSR $4000 oder BEQ $416F in seinem Source-Code einfügen. Sobald ein Befehl eingefügt würde, müßten ja alle Sprungadressen neu berechnet werden. Dies wäre eine sehr qualvolle Arbeit.

Assemblerprogramme haben die Eigenschaft als Source-Code oder Quell-Code, wie man auch schon mal sagt, sehr lang zu sein. Ein fertiges Maschinenprogramm mit einer größe von 8KB wo keine Daten wie Bilder, Zeichensätze usw. enthalten sind, ist als Quellcode bis zu 100KB lang. Hierbei kommt es natürlich auch auf den Umfang der Dokumentation an. Die wohl leistungsfähigsten Assembler für XL/XE dürften sein:

1. MAC 65 von OSS.

Dieser Assembler war so bis in das Jahr 1987 hinein das Maß aller Dinge. Der ganze Assembler wurde auf Modul ausgeliefert, die Bedienung, der Monitor und die Assemblerdirektiven (erkläre ich später) ließen keine Wünsche offen.

2. Bibo-Assembler

Dieser Assembler stammt aus deutschem Hause und wurde vom "Starprogrammierer" Erwin Reuss entwickelt. Sowohl als Einsteiger als auch als "Profi" wird man mit diesem Assembler zufrieden gestellt. Die Assemblerdirektiven sind leicht verständlich, deshalb schnell zu erlernen. Mit diesem Assembler sind dann auch große Projekte möglich. Neben dem Bibo-DOS, das Floppy 2000 OS, Speedy 1050 Betriebsystem, XL-ART, MS-COPY, TRICKY PRINT, Shanghai, BIBOMON OS, COPY 2000, Benjy-Soft Soundmonitor, MAD-STONE, um nur einige Referenzen zu nennen, sind mit diesem Assembler auch unzählige kleinere Projekte entstanden.

Kein noch so guter Assembler nimmt Ihnen die Programmierarbeit ab, aber er sollte diese Programmierarbeit auch nicht erschweren. Beide Assembler MAC65 und der Bibo-Assembler können auf jeden Fall empfohlen werden.

Um noch einmal auf die Assemblerdirektiven zurück zu kommen. Dies sind Assemblereigene Kommandos, die Operationen wie Bitmuster einfügen, Text in ASCII oder ATASCII einsetzen, aber auch ein Include von Source-Dateien ausführen können.

Quellcode

Um nun einen Quellcode von einem zum anderen Assembler zu transferieren, müssen diese Direktiven auf den jeweiligen Assembler abgestimmt werden. Dies ist im allgemeinen recht einfach, sodaß ein Quellcode aus fremden Assemblern in der Regel Problemlos übernommen werden kann.

Nachdem man sich nun für einen Assembler entschieden hat, kommt die Frage "Wie geht es nun weiter?". Hier sollten Sie sich einmal an die ersten "Gehversuche" in BASIC zurück erinnern. In vielen Fällen wurden vorhandene Programme erst einmal

ATARI magazin - Assemblerprogramme

mit leichten Änderungen versehen, Listings aus Zeitschriften wurden abgetippt (oh welch eine Qual war dies!), die ersten kleinen Programme entstanden. In Assembler ist es Ähnlich. Vorhandene Listings (aus Büchern, Zeitschriften, Tooldisketten usw.) verändern, die Veränderungen Beobachten. Dazu gehören dann auch reichlich Komplettabstürze des Rechners. Aber schon nach kurzer Zeit wird man von der Atemberaubenden Geschwindigkeit begeistert sein.

Playersteuerung

Ein Beispiel: Wer eine Playersteuerung über Joystickport macht, diese nicht im Interrupt läuft und mit jeder Joystickabfrage den Player um ein Pixel bewegen läßt wird sein blaues Wunder erleben. Damit der Player noch zu sehen ist, müssen zwischen jeder Abfrage ca. 50.000 "FOR - NEXT" Schleifen eingelegt werden. In Assembler gibt es natürlich keine FOR - NEXT" Schleife, aber über andere Befehle läßt sich so etwas leicht realisieren.

6502 CPU

Da sind wir dann auch bei einem Punkt, wo es am schwierigsten wird. Lektüre über die 6502 CPU (diese befindet sich im XL/XE) ist wohl am schwierigsten zu bekommen. Da dieser Prozesor aber auch in vielen anderen Computern zum Einsatz kam (C64, Apple etc) ist dieses Unterfangen nicht ganz aussichtslos. Viele Büchereien haben noch verstaubte Restbestände in Ihren Regalen.

Für mich das wichtigste Buch: "6502 Programmierung von Rodney Zaks" (ich hoffe ich habe den Namen des Autors richtig geschrieben), erschienen im Sybex-Verlag. Rodney Zaks wird als der Guru aller Prozessoren bezeichnet, schon viele Bücher zu verschiedenen Prozessoren stammen aus seiner Feder. In dieser 6502-Bibel weden alle Befehle ausgiebig erklärt. Neben den Adressierungsarten, Registerbeeinflussung findet man auch noch die Anzahl der Taktzyklen jedes Befehls. Wer einmal schwierige Interrupaufgaben während eines Diskettenzugriffs erfolgreich beenden will wird dies zu schätzen wissen.

Positiv in diesem Buch ist auch, daß dem Leser ein Weg zur Programmentwicklung aufgezeigt wird (Flußdiagrammerstellung etc.), der immer mit einigen Beispielen abgerundet wird. Wer dieses Buch irgendwo auftreiben kann, auf jeden Fall zugreifen.

Bücher

Weiterhin noch wünschenswert, aber wesentlich schwieriger zu beschaffen:

1. Das ATARI Profibuch (XL/XE) ebenfalls aus dem Sybex-Verlag

2. ATARI Intern von DATA BECKER

Leider sind beide Bücher nicht mehr im Programm der Verlage, sodaß hier schon einiges an Glück dazu gehört diese XL/XE Raritäten aufzutreiben.

Aber auch hier gilt: So manche Bücherei hat diese Bücher noch als verstaubte Restposten auf Lager. Überhaupt sollte man bei Büchern zum XL/XE zugreifen. Verwertbare Informationen finden sich eigentlich immer.

In der Regel muß nicht mehr der "Vollpreis" gezahlt werden. Wer zu allen Punkten etwas zusammengetragen hat, braucht jetzt nur noch die Geduld bis zum großen "AHA-Erlebnis" und es werden die besten Anwendungen und Spiele sprudeln.

Viel Spaß wünscht

Klaus Peters

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin

Suche: Atari 1050 oder XF551 für höchstens 80,- DM (1050: wenn erweitert dann bis 100,- DM), Sherlock 1050 (nur Original mit Anleitung), Gehäuse für Atari 850, Centronics Interface, Erweiterung als Modul für den 600 XL. Verkaufe: SEGA Mastersystem mit 3-D Brille, Pistole und vielen Spielen wie z.B. Out Run 3-D, Choplifter, After Burner, Alex the Kid, Rambo III, Shinoby, Shinoby II; Preis VHB. Kay Hallies, Berliner Str. 7, 2200 Elmshorn.

Verkaufe: Amiga 500 mit vielem Zubehör, Preis: 600,- DM VHB. Kay Hallies, Berliner Str. 7, 2200 Elmshorn.

Wir suchen noch Mitglieder für unsere neu gegründete ABBUC "Regionalgruppe NORD". Lesen Sie dazu bitte in der Kommunikationsecke nach. Kay Hallies, Berliner Str. 7, 2200 Elmshorn.

Suche Literatur und preiswerte Floppy für 800 XL. Tausche Programme auf Kassette (Turbo). G. Hempel, Comeniusstr. 33, O-8019 Dresden.

Biete oder tausche: Happy Speedy alles ok., Atari-Buch Band 1+2 sowie Antriebsriemen für Floppy 1050. Suche: Centronics Interface 2, Maltafel und deutsche Lösungen für Adv. Sammlung. Roland Roth, Roxheimerstr. 34, 6710 Frankenthal.

Verkaufe: Atari 800XL, XC12, Floppy 1050, Computermonitor, Joysticks, Zeitschriften, Bücher, eine Menge Software VB 700,- DM, Angebote an: Olaf Schäfer, Dr Hans Brüll Str. 11, 4 5419 Herschbach.

Atari-Star-Texter-Anleitung ganz dringend gesucht (gegen gute Bezahlung)! Barbara Klamt, Glückaufstr. 55, 3203 Sarstedt. Wer kann mir helfen? Telefon: 05066/5534.

Suche Soft- und Hardware für meinen Atari!!! Thomas Kühne, Fastlinger Ring 215, 8044 U'schleißheim

Wer hat mit PD 130 (Pascal) schon gearbeitet? Schreibt an: J. Reichardt, Heppenstr. 7, 6257 Kirberg.

Verkaufe XC-12 mit eingeb. Modul Schleife 88 (Turbo) VB 60,-DM, ca. 800-900 Progr. auf Kassette u.v.a. Tel. 036601-44031 ab 19.00 Uhr.

Verkaufe Atari 800XL, Floppy 1050 mit vielen Disketten + Kassetten, Zeitschriften über 50 Computronic + CK-Hefte, dazu viele Bücher u.v.m. Abholpreis DM 300,-, Tel.: 05137/ 4525.

Wer kann mir ein DFÜ-Terminal-Programm nennen, das auch deutsche Umlaute (ä,ö,ü,ß) beherrscht? Wo bekommt man das Programm? P. Zobel, Fr.-Wilhelm-Str. 47, 6480 Wächtersbach, 06053/9367.

Hallo PD-Freunde, bei mir gibt es eine riesige Tauschliste von über 200 Disks. Sascha Röber, Bruch 101, 4574 Badbergen 2

Suche deutsche Beschreibung von MAC 65, auch leihweise, entstehende Kosten werden ersetzt. Alexander Blacha, Hauptstr. 54, O-5606 Niederorschel, Tel. 036076/4677.

Verkaufe 800 XL, Floppy 1050, Datasette XC12 sowie viele Spiele, PD's und Bücher (Atari Profibuch, Atari Basic Handbuch etc.) für 500,- DM. Uwe Meinl, Auf dem Rasen 4, 3447 Meißner 2, 05657/691.

Suche Spiele auf Disk: Ultima 1-4, Guild of Thieves, The Pawn, Phantasie 1-3, Wizard's Crown, Hitchhiker's Guide to the Galaxy. Kristian Häring, Schubertstr. 24, 7068 Urbach.

Suche dringend Trafo für Floppy XF 551. Evtl. auch günst. 1050 zu kaufen. André Künold, Bahnhofstr. 26, 8867 Oettingen, Tel.: 09082/8973.

Suche Videodigitizer für Atari 800 XL. Preisangebot bitte an Heiko Bornhorst, Wasserkamp 14a, 4558 Bersenbrück.

Suche dringend die Adresse des Reparaturservice für den Drucker der Marke PeaCock Typ D1012 sowie dt. Handbuch oder Fotokopie. Unkosten erstatte ich. Hinweise an Ronald, Tel. 05664/8136.

Die ABBUC-Regionalgruppe sucht noch Atari-Freaks die gerne mit dem 8-Bit arbeiten. Jeder ist willkommen. Info bei: Mirko Martens, Kantstr. 36, 2000 Hamburg 76.

Verkaufe: Für Atari XL/XE Orig. Atari 850er Interface mit Anleitung 350,- DM; Atari 10er Tastatur mit Software usw. 50,- DM; Akustikkoppler Dataphon s21d-2 mit Software und Anschlußkabel usw. 150,- DM; Software auf Disk, alles Originale mit Anleitung: Kyan Pascal 100,- DM, B-Graph 40,-DM, LDS-Freezer 10,- DM, Kaiser II 15,- DM, FiPlus 1.0 15,-DM, The Pill Module Kopierer auf Disk 50,- DM, Atari 1010 Datasette 30,- DM. Tel. 07154/26435 nur Wochenende.

Suche deutsche Beschreibungen für "RAMBRANDT", "Sparta-DOS", "Temple of Apshai", "Pirates of the Barbary Coast", "Archon I und II", "Amaurote" und "Draconus". Wer kann mir helfen? Diether Glasa, Seb.Bach-Str. 18, O-4522 Coswig/ Anh.

Suche defekte und preisgünstige gebrauchte XLs und XEs. Angebote an Mario Trams, An der Eiche 1, O-9381 Lichtenwalde.

Verkaufe: Atari 800XL (320KB RAM), Floppy 2000II, Drucker 1027, CX11, Bücher und Softwaresammlung (z.B. Atari-Schreiber, SAM, Atari-Karteikarten, Visicalc...), VB 550,- DM. Jens Neubauer, Tunnelstr. 12, O-1200 Frankfurt/Oder

Atari 400, 1010 zu kaufen gesucht. Andreas Schön, Mühlburgweg 21, O-5034 Erfurt.

Verkaufe 130XE, 1050, XF551, XC11, 300 Disketten und viel Literatur für 700,- DM. 0711-582233.

Verkaufe NES mit 20 Spielen und 2 Joypads für 600,- DM. Verkaufe C64 mit Datassette und 60 Spielen für 250,- DM. Auch Einzelverkauf. Alfred Meise, Pestalozziplatz 18, 5810 Witten.

Anzeigenschluß für Kleinanzeigen 4.Mai.93

Einführung in die Player Missile Grafik unter Basic

Ende des Player-Missile-Kurs

Wie schon angekündigt, habe ich zum Abschluß ein kleines Programm geschrieben, das Ihnen eine Möglichkeit zeigt, wie man Player Missiles einsetzten kann. Ich habe hier weniger Wert auf Perfektion gelegt, aber dafür einige Tricks angewandt, die vielleicht ganz interessant sein könnten. Das fängt zum Beispiel bei der JOYSTICK-Steuerung an. Dank der Boolschen Aussagenlogik konnte die Abfrage aller Richtungen, in vier Zeilen untergebracht werden. Hätte man jede Richtungsabfrage einzeln gemacht, wären acht Abfragen nötig gewesen. Für die vertikale Playerbewegung habe ich wieder den MOVE-Befehl eingesetzt. Hier erreicht man eine höhere Geschwindigkeit, als durch das bitweise einlesen einer FOR - NEXT Schleife.

Obwohl dieses kleine Programm als Spiel nicht viel hergibt, zeigt es doch wie man einige Effekte einbauen kann. Leider ist selbst Turbo-Basic für komplexere Programme zu langsam. Für gewisse Dinge kann man eben nicht auf Maschinensprache verzichten. Dies werden Sie auch am Programmablauf merken.

Im Programm bedienen Sie einen kleinen Helicopter mit dem Sie Meteoriten abschießen müssen. Für die Meteoriten habe ich zwei Player verwendet, für den Helicopter Player1 und Missile0. Das Missile stellt den Rotor dar und wirkt durch wechselnde Farben rotierend. Die ganze Sache ist natürlich noch Soundunterstützt, was auch noch Geschwindigkeit nimmt. Je mehr man integriert um so langsammer wird das Programm.

Wie üblich werden die Playerdaten wieder über das INIT-Programm generiert und vom Hauptprogramm in Strings eingelesen. In den Datazeilen stehen die Werte für einen Meteor, der dann im Hauptprogramm kopiert wird, den Helicopter und den Missiles.

Um sich einige Schreibarbeit zu sparen, können Sie ein Initprogramm aus vorangegangenen Ausgaben leicht ändern. Ansonsten wünsche ich Ihnen viel Spaß und hoffe, daß meine Anregung uns Atarianern noch viele gute Spiele beschert.

Peter Eilert

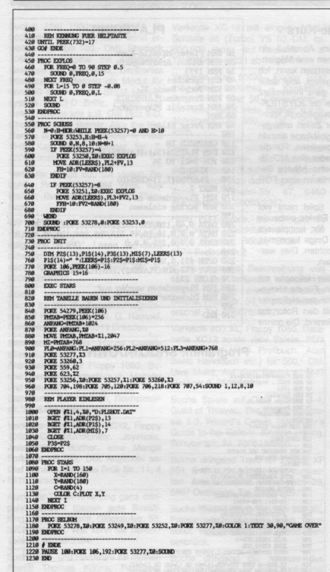
PLAYERINIT

```
10 REM Player-Missile-Kurs
20 REM ENDE.. AtariMagazin
30 REM 1993
40 REM Sprache:
50 REM Turbo Basic XL
60 REM Programm:PLAYERINIT
70 REM Erstellt Playerdatei
80 REM
90 REM Peter Eilert
100 -----------------------------
110 GRAPHICS %0
120 DIM PLAYER$(34):PLAYER$(34)=""
130 FOR I=%1 TO 34
140   READ D
150   PLAYER$(I,I)=CHR$(D)
160 NEXT I
170 REM Playerdaten in
180 REM String einlesen
190 -----------------------------
200 DATA 0,48,120,252,252,240,90,0,6,27,30,8,0
220 DATA 0,0,0,16,16,49,123,255,254,120,48,0,0,0
230 DATA 0,0,0,255,0,0,0
240 -----------------------------
250 OPEN #%1,8,%0,"D:PLSHOT.DAT"
260 BPUT #%1,ADR(PLAYER$),LEN(PLAYER$)
270 CLOSE #%1
280 REM Playerdaten werden auf
290 REM Diskette  gespeichert.
300 -----------------------------
310 END
```

Programm: SHOOT-DOWN

```
10 -----------------------------
20 REM Player-Missile-Kurs
30 REM ENDE.. AtariMagazin
40 REM 1993
50 REM Sprache:
60 REM Turbo Basic XL
70 REM Programm:
80 REM SHOOT-DOWN
90 REM
100 REM Peter Eilert
110 -----------------------------
120 EXEC INIT
130 -----------------------------
140 REM BEWEGUNG DER PLAYER
150 VER=90:HOR=180
160 REPEAT
170   MOVE ADR(LEER$),PL2+FV,13:FFH=10
180   MOVE ADR(LEER$),PL3+FV2,13
190   FV=RAND(180):FV2=RAND(180):FH=10
200   WHILE FH<200
210     IF FFH>200:FFH=10:ENDIF
220     FH=FH+1:FFH=FFH+2
230     POKE 53250,FH:POKE 53251,FFH
240     J=STICK(0):F=STRIG(0)
250     MOVE ADR(P2$),PL2+FV,13
260     MOVE ADR(P3$),PL3+FV2,13
270     POKE 704,122:SOUND 1,6,8,4
280     POKE 53252,HOR+3
290     POKE 53249,HOR
300     MOVE ADR(MI$),MI+VER-1,7:MOVE ADR(P1$),PL1+VER,14
310     SOUND
320     IF VER>10 THEN VER=VER-((J=6) OR (J=10) OR (J=14))
330     IF VER<190 THEN VER=VER+((J=5) OR (J=9) OR (J=13))
340     IF HOR>90 THEN HOR=HOR-((J=9) OR (J=10) OR (J=11))
350     IF HOR<200 THEN HOR=HOR+((J=5) OR (J=6) OR (J=7))
360     IF F<>%1 AND HOR>85:EXEC SCHUSS:ENDIF
370     POKE 704,15:SOUND %1,HOR-50,8,4
380     IF PEEK(53261)<>%0 THEN EXEC HELBUM:EXEC EXPLOS:GO# ENDE
390   WEND
```

Einführung in die Player Missile Grafik unter Basic



```
400   ------------------------------
410   REM KENNUNG FUER HELPTASTE
420 UNTIL PEEK(732)=17
430 GO# ENDE
440 ------------------------------
450 PROC EXPLOS
460   FOR FREQ=0 TO 90 STEP 0.5
470     SOUND 0,FREQ,0,15
480   NEXT FREQ
490   FOR L=15 TO 0 STEP -0.08
500     SOUND 0,FREQ,0,L
510   NEXT L
520   SOUND
530 ENDPROC
540 ------------------------------
550 PROC SCHUSS
560   N=0:H=HOR:WHILE PEEK(53257)=0 AND H>10
570     POKE 53253,H:H=H-4
580     SOUND 0,N,8,10:N=N+1
590     IF PEEK(53257)=4
600       POKE 53250,%0:EXEC EXPLOS
610      MOVE ADR(LEER$),PL2+FV,13
620       FH=10:FV=RAND(180)
630     ENDIF
640     IF PEEK(53257)=8
650       POKE 53251,%0:EXEC EXPLOS
660       MOVE ADR(LEER$),PL3+FV2,13
670       FFH=10:FV2=RAND(180)
680     ENDIF
690   WEND
700   SOUND :POKE 53278,0:POKE 53253,0
710 ENDPROC
720 ------------------------------
730 PROC INIT
740 ------------------------------
750   DIM P2$(13),P1$(14),P3$(13),MI$(7),LEER$(13)
760   P1$(14)=" ":LEER$=P1$:P2$=P1$:MI$=P1$
770   POKE 106,PEEK(106)-16
780   GRAPHICS 15+16
790   ------------------------------
800   EXEC STARS
810   ------------------------------
820   REM TABELLE BAUEN UND INITIALISIEREN
830   ------------------------------
840   POKE 54279,PEEK(106)
850   PMTAB=PEEK(106)*256
860   ANFANG=PMTAB+1024
870   POKE ANFANG,%0
880   MOVE PMTAB,PMTAB+%1,2047
890   MI=PMTAB+768
900   PL0=ANFANG:PL1=ANFANG+256:PL2=ANFANG+512:PL3=ANFANG+768
910   POKE 53277,%3
920   POKE 53260,3
930   POKE 559,62
940   POKE 623,%2
950   POKE 53256,%0:POKE 53257,%1:POKE 53260,%3
960   POKE 704,198:POKE 705,120:POKE 706,218:POKE 707,54:SOUND 1,12,8,10
970   ------------------------------
980   REM PLAYER EINLESEN
990   ------------------------------
1000   OPEN #%1,4,%0,"D:PLSHOT.DAT"
1010   BGET #%1,ADR(P2$),13
1020   BGET #%1,ADR(P1$),14
1030   BGET #%1,ADR(MI$),7
1040   CLOSE
1050   P3$=P2$
1060 ENDPROC
1070 ------------------------------
1080 PROC STARS
1090   FOR I=1 TO 150
1100     X=RAND(160)
1110     Y=RAND(180)
1120     C=RAND(4)
1130     COLOR C:PLOT X,Y
1140   NEXT I
1150 ENDPROC
1160 ------------------------------
1170 PROC HELBUM
1180   POKE 53278,%0:POKE 53249,%0:POKE 53252,%0:POKE 53277,%0:COLOR 1:TEXT 30,90,"GAME OVER"
1190 ENDPROC
1200 ------------------------------
1210 # ENDE
1220 PAUSE 100:POKE 106,192:POKE 53277,%0:SOUND
1230 END
```

Hier nun eine kleine Berichtigung von Herrn Peter Dell zum "Player-Missle-Kurs 3" im AM 2/93. Der Autor hat darin angemerkt, daß die Hardware die Bits spiegelt, was so nicht stimmt. Man kann die Daten für den fünften Player ganz so berechnen wie die für alle anderen vier. Die Werte der Bits für die Punkte sind also wie immer (egal ob PM, Zeichensatz, Grafik..)

128 : 64 : 32 : 16 : 8 : 4 : 2 : 1

Die Hardware spiegelt nun nicht die Bits, sondern stellt Missle3 zuerst dar. D.h. die Anordnung der Missles für Player 5 ist:

MI 3 : MI 2 : MI 1 : MI 0

Im Demoprogramm muß dazu nur Zeile 190 und Zeile 200 ein wenig geändert werden:

190 POKE M3,BW:POKE M2,BW+4
200 POKE M1,BW+8:POKE M3,BW+12

Nun kann man ganz normale Playerdaten in den Datas verwenden. Noch ein unbekannter Effekt mit dem 5. Player ist eine Farbverknüpfung im GTIA-Mode (Graphics 9). Hier ein kleines Demoprogramm:

```
100 --
110 REM 32 FARBEN IN GRAPHICS 9
120 REM (c) Peter Dell 31-03-93
130 REM fuer Atari-Magazin,  JAC
140 --
150 GRAPHICS 9
160 SM=DPEEK(88)
170 FOR Y=%0 TO 31
180 FOR X=%0 TO 79
190 C=(X+Y)&31:IF C>15 THEN C=31-C
200 COLOR C:PLOT X,Y
210 NEXT X
220 NEXT Y
230 MOVE SM,SM+1280,6400
240 --
250 REM PM-init
260 M0=$D004:M1=$D005
270 M2=$D006:M3=$D007
280 POKE $D00C,$FF:POKE $D011,$FF
290 POKE 623,$50
300 --
310 DO
320 POKE 711,PEEK($D20A)&$F0
330 FOR I=%0 TO 231
340 POKE M3,I:POKE M2,I+8
350 POKE M1,1+16:POKE M0,I+24
360 PAUSE %0
370 NEXT I
380 LOOP
```

Das ganze beruht darauf, daß bei dem Wert $50 in Adresse 623 die Farbe des Hintergrundes (712) mit der Farbe von Player 5 Oder-verknüpft wird.

ATARI magazin - Workshop Desktop Atari

Workshop Desktop Atari 2.Teil

Hier kommt also der 2.Teil des Workshops zu diesem Super-DTP-Programm. Heute soll es in erster Linie um die Grundlagen des DTP und ihre Anwendung für Desktop Atari gehen.

Wie es im Test aus dem vorigen Heft zum Ausdruck kam, ist dieses Programm meines Wissens das Einzige, das professionellen Ansprüchen auf einem 8-Bit-Rechner genügen kann. Besonders Leute, die beruflich mit DTP zu tun haben, werden sich in diesem Programm sofort heimisch fühlen, da die Setzart des Textes sich an Programme wie Calamus (Atari ST) oder Pagemaker (PC) anlehnt.

Natürlich stellt es für diese wahren DTP-Giganten keine Konkurenz dar, aber man glaubt es kaum, was sich so alles mit 1,75 Mhz und 64Kb RAM anstellen läßt. Nun aber genug der Vorrede.

Dokument erstellen

Wenn Sie vorhaben ein Dokument zu erstellen, so müssen Sie sich im klaren sein, wofür dieses sein soll. Es bringt zum Beispiel nichts, eine Bewerbung mit einem geschwungenen Schmuckfont zu erstellen. Das mag zwar eindrucksvoll sein, hat aber in den Regelfällen genau den gegenteiligen Effekt.

Auch wenn solche Fonts erwünscht sind, zum Beispiel zu einer Geburtstagseinladung, so sollte man darauf achten, daß man diese nicht zu wirr gestaltet. Das kann z.B. passieren, wenn man zu viele Fonts verwendet, um etwa damit "anzugeben", welch "monströse Möglichkeiten" man mit seinem Rechner doch hat. In der Regel reichen 2 bis 3 Fonts in einem Dokument vollkommen aus.

Textausrichtung

Hat man sich nun für einen Font entschieden, so spielt die Textausrichtung eine große Rolle. Schrift im Blocksatz formatiert macht z.B. einen gediegenen Eindruck, zentriert wirkt der Text recht locker, passend etwa für Einladungs- und Glückwunschkarten in Verbindung mit einem geschwungenen Font. Solche Zeichensätze nennt man auch serifenbehafete Zeichensätze. Fonts, die keinerlei Verzierungen enthalten, sind Sant-Serif-Fonts. Sie werden hauptsächlich für z.B. geschäftliche Korrespondenzen verwendet.

Der Atari 1029

Da der Atari 1029, für den das Programm in erster Linie geschrieben wurde, nun wirklich nicht mit protzigen Druckerfonts aufwarten kann, so ist dieses Programm geradezu ideal dazu geeignet, diesen Drucker aufzuwerten.

Wer sich also bisher noch nicht getraut hatte, mit seinem 1029 z.B. eine kleinere Klausur zu schreiben, so kann er das jetzt getrost tun. Aber auch für andere Drucker ist dieses Programm logischerweise interessant. In diesem Teil des Workshops wollen wir eine Glückwunschkarte, noch ohne Grafiken, erstellen. Sie soll ersteinmal noch einfach wirken, aber trotzdem geschmackvoll, etwa so wie in Bild 1. In Bild 2 ist die Rahmenaufteilung dargestellt.

DA-Fonts

Bitte haben Sie Verständniß dafür, daß die Fonts etwas von den DA-Fonts abweichen. Ich habe mir die größte Mühe gegeben, ähnliche auf meinem PC zu finden. Warum ich nicht die von DA nehme? Ganz einfach. Das Ausdrucken von Textboxen mit Umrandung ist mit DA logischerweise nicht möglich. Außerdem wäre der Druck für eine Postscriptbelichtung, wie sie bei dieser Zeitschrift genutzt wird, nicht kontrastreich genug. Also tun wir einfach so, als ob diese Seite mit DA erstellt wurde. Ich garantiere, daß es damit genauso gut möglich ist.

Sehen wir uns also einmal die erste Textbox an. Sie enthält ersteinmal nur das Briefdatum. Eigentlich ist es

11.2.1996

Einladung

Liebe XXX!!

Hiermit möchte ich Dich recht
herzlich zu meinem 120. Geburtstag
einladen. Bitte denke daran, gute Musik
mitzubringen, z.B. den Radetzky-marsch.

Mit freundlichen Grüßen

hier egal, welche Schriftart man nimmt. Sie sollte möglichst wenig geschwungen sein und außerdem nicht zu groß. Ich habe mich hier für den Font Nr. 72 entschieden. Ja, und hier kommt ein kleiner Nachteil des Programmes zum tragen. Die Fonts sind alle nur mit Nummern gezeichnet, man kann sich also anhand der Namen nicht im geringsten vorstellen, wie dieser aussieht.

Der Font Courier

Nun, den Font 72 könnte man getrost als "Courier" bezeichnen. Er gehört als typischer Vertreter zur Serie der Sant-Serif-Fonts, da er keinerlei Verziehrungen aufweist, und somit ist er recht gut für eine Datumsangabe geeignet. Man zieht also im 2. Grafikeditor die entsprechende Textbox auf. Aber noch nicht abspeichem, denn es kommen ja noch welche dazu.

Überschriften zentrieren

Die 2. Textbox enthält die Überschrift. Diese kann ruhig Serifen enthalten, denn sie soll ja auffallend sein. Die hier gewählte Schriftart entspricht dem Font 39, der meiner Meinung nach für lockere Überschriften am besten geeignet scheint. Was die Textbox dafür angeht, so kann man auch auf Nummer sicher in Sachen zentrieren gehen. Man zieht einfach eine Box vom äußersten linken bis zum äußersten rechten Rand auf und wählt dann später im Texteditor als Steuerzeichen "MZ:" für "Text zentieren". So liegt die Überschrift immer in der Mitte. Ich habe das mehr so nach Augenmaß gemacht.

Gesamtbild harmonisch gestalten

Mit der 3. Box verhält es sich ähnlich, obwohl man sich hier überlegen sollte, ob der Text linksbündig, wie im geschäftlichen Bereich allgemein üblich, oder zentriert formatiert werden soll, obwohl letzeres wesentlich lockerer wirkt. Deshalb habe ich mich also auch hier wieder für "MZ:" entschieden.

Was den eigentlichen Text angeht, wie er in Box 4 zu sehen ist, so ist es eine Frage des eigenen Geschmacks, ob er zentriert oder im Blocksatz ausgegeben werden soll. Ich würde weiterhin "MZ:" setzen, damit nicht zuviele Eindrücke auf den Betrachter einstürmen und das Gesamtbild unharmonisch wirkt.

Wie in der 3. und 4. Box zu sehen ist, habe ich mich hier für einen anderen Font entschieden. Er sollte die Anforderungen leichter Lesbarkeit und dennoch lockeren Aussehens in sich vereinen. Obwohl das eigentlich schwer zu erfüllen ist, habe ich mich letztendlich für den Font 60 entschieden. Er besitzt auch gleich eine angemessene Größe. In der letzen Box habe ich wieder den Zeichensatz der Überschrift ausgewählt. So entsteht nämlich ein optischer Abschluß, und die eigene Unterschrift wird man ja auch noch ohne Textbox zuwege bringen.

Der Quelltext für diese Seite (natürlich, wenn alle Textboxen gesetzt sind) müßte lauten:

EINLAD.T<ZS72:<31.2.1995<JP:ZS39:MZ:<Einladung<JP:ZS60:<Liebe XXX!!!<JP:<Hiermit möchte ich Dich recht<herzlich zu meinem 120. Geburtstag<einladen. Bitte denke daran, gute Musik<mitzubringen, z.B. den Radetzky-Marsch.<JP:ZS60:<Mit freundlichen Grüßen<:QU:

Jetzt müssen Sie sich nur noch die großgeschriebenen Steuerzeichen invers vorstellen, dann sollte alles seine Richtigkeit haben. Übrigens, probieren Sie doch einmal andere Fonts und testen Sie ihre Wirkung. Es ist manchmal verblüffend, was ein anderes Layout bewirken kann.

Bis zum nächsten Workshop

Stefan Heim.

11.2.1995

Einladung

Liebe XXX!!

Hiermit möchte ich Dich recht herzlich zu meinem 120. Geburtstag einladen. Bitte denke daran, gute Musik mitzubringen, z.B. den Radetzky-marsch.

Mit freundlichen Grüßen

Neue Public Domain

Jede PD-Diskette nur DM 7,-

PD-ECKE von Ulf Petersen

SPACEWAY

Auf geht's in die Tiefen des Weltenraumes. Mit SPACEWAY legt PD-Autor Jim Davis ein Ballerspiel vor, das sich stark an Titel wie SPACE INVADERS oder aber auch PHOENIX orientiert. In jeder Ebene kommen feindliche Raumgleiter von oben auf einen zugeschossen und bombardieren das Schiff. Auch gibt es Sondergleiter, die einen mit den unterschiedlichsten Formationen das Leben erschweren. Aber keine Angst: Im Gegensatz zu anderen Spielen ist der eigene Raumgleiter sehr beweglich, so daß einem viele Chancen offenstehen. Ein vergnügliches Ballerspiel zu einem vernünftigen Preis.

Best.-Nr. PD 211 DM 7,-

STORIES

Unter dem PD-Label AFTERNOON ADVENTURE GAMES präsentiert James "Jim" Davis mit STORIES ein Textadventure mit Rolllenspiel-Elementen. Angesiedelt in der Zeit des Wilden Westens, muß man versuchen auf Biegen und Brechen eine Kleinstadt, die seit Wochen von Banditen belagert wird, mit Medikamenten zu versorgen. Dabei begegnen einem beispielsweise Gesetzlose, mit denen man kämpfen kann, die man aber tunlichst meiden sollte. Kommt es zum Kampf, so kann man die Angriffswaffe wählen und seine weitere Taktik bestimmen. STORIES ist zwar kein Neuling, weiß aber dennoch sich von der Masse abzuheben.

Best.-Nr. PD 212 DM 7,-

SUPER UTILITIES #2

Auf dieser Diskette befinden sich über 20 verschiedene Utilities, mit denen man sich das Leben rund ums DOS und ATARI BASIC erleichtern kann. Besonderheiten stellen hier ein spezielles Beschleunigungsprogramm für das DUP.SYS sowie eine Unterstützung für eine Echtzeituhr dar.

Best.-Nr. PD 213 DM 7,-

SUPER UTILITIES #3

Auch auf dieser Diskette befinden sich einige interessante Unterstützungs- und Anwendungsprogramme. So liegt auch hier ein Schwerpunkt im Themenbereich DOS und im Grafikbereich.

Best.-Nr. PD 214 DM 7,-

UTILITIES #3 und #6

Auf diesen beiden Disketten (es sind ZWEI verschiedene !) befinden sich zahlreiche BASIC-Programme, die einem Routinen oder Hilfen in vielerlei Lebenslagen eines Programmierers zur Verfügung stellen. Mit insgesamt über 20 Programmen auf jeder Diskette ist bestimmt auch für Ihren Interessenbereich etwas dabei.

Best.-Nr. PD 215 A+B DM 12,-

ANTIC FORTH

Damit auch die Freunde von Programmiersprachen etwas von dieser PD-Ecke haben, sei an dieser Stelle nochmals das ANTIC FORTH empfohlen, das den FORTH Standard vollständig abdeckt und speziell für den ATARI-Rechner unterstützende Programme in sich birgt.

Best.-Nr. PD 216 DM 7,-

ESSENTIAL UTILITIES

Abschließend präsentieren wir natürlich auch etwas für diejenigen, die sich im Drucker-Bereich engagieren. Für Anhänger des EPSON-Standards stellt diese Diskette einiges zur Verfügung. Aber auch für BASIC-Programme wird gesorgt, beispielsweise indem ein Programm zum sicheren Schutz dieser vorgestellt wird.

Best.-Nr. PD 217 DM 7,-

Unriagh 1 + 2

Hallo Ihr, hier ein Hinweis zu Unriagh vom Autor Uwe Hartwig!

Unriagh 1 ist nun, durch das Packen der Bilder, nur noch auf 4 Diskseiten. Trotzdem gibt es sogar noch 3 weitere Bilder (Monster), die ursprünglich durch Platzmangel entfielen. Weiterhin ist dort noch eine kleine Farbscrollroutine, die ab und zu einen besonderen Effekt bringt. Dann gibt es nun eine Mausabfage, so daß man (außer im Kampf) keinen Joystick mehr braucht, sofern man eine Maus hat. Außerdem gibt's jetzt eine Highscore-Liste, einen, natürlich noch geheimen, Cheat um die Monster zu besiegen und eine Titelmusik (um die schlechten Noten im Soundbereich mal ein bisschen aufzubessern).

Best.-Nr. PD 218 A+B DM 12,-

Bei Unriagh 2 ist natürlich das gleiche geschehen, nur daß ich mich dort leider nicht auf 4 Diskseiten beschränken konnte. Unriagh 2 umfaßt nun komplett 8 Seiten, und kann nun zu Ende gespielt werden. Außerdem kann man hier auf fast alle Tastatureingaben verzichten und diese mit dem Joystick auswählen. Dies kann allerdings zu Irritationen führen, wenn jemand zu schnell mit dem Stick ist (Stick runter und Trigger gleichzeitig führen zum Auswahlmenü, ist aber erkennbar am blinken der Ausgabe). Die Bilder sind auch noch um einiges besser geworden, und ich hoffe, es ist nicht zu schwer geworden.

Best.-Nr. PD 219 A+B+C+D DM 18,-

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg diesen Monat und viel Spaß bei der Arbeit mit den PD-Disketten!

Aktuelle Produktinformationen



PD-MAG Nr. 1

Hallo PD-Freunde, seid Ihr auch schon so lange auf der Suche nach einem Magazin, das Euch umfassend über die PD-Szene informiert?

Dann braucht Ihr das absolut neue Power per Post PD-Magazin. Gnadenlos werden die PD's in diesem Magazin getestet. Ihr werdet mit allen wichtigen Neuheiten, wie etwa Messeberichten, versorgt und es gibt auch noch Kurse, Wettbewerbe und vieles mehr. **Rund 100 Bildschirmseiten voll interessanter News und Tests.**

Kein Magazin auf Diskette beschäftigt sich mehr mit der aktuellen PD-Szene. Aber das ist noch nicht alles. Die Rückseite ist in jeder Ausgabe bis zum letzten Sektor **mit ausgezeichneter PD-Soft gefüllt.**

Das PD-MAG ist einfach tierisch



Rückseite gefüllt mit Software

In der ersten Ausgabe erwarten Euch zwei heiße Weltraumspiele, ein Damespiel, drei Super-Demos und drei tolle Anwenderprogramme. Unter anderem befindet sich auch der Compy Shop Editor mit auf der Diskette.

Im Softwaretest stehen 7 PD-Disketten, z.B. Hanse XL und Movie Monster Das PPP PD-MAG stellt eine noch nie dagewesene Mischung aus Information und Software dar.

Bestellt am besten noch heute Euer PD-Mag.

Best.-Nr. PDM 1 DM 9,-

Günstiger Abopreis

Achtung: Power per Post wäre ohne Power, wenn es nicht folgendes Aboangebot gäbe. Sie erhalten die 4 Ausgaben für dieses Jahr zu einem wahren Freundschaftspreis von nur DM 25,-. Benutzen Sie dazu die beigelegte Bestellkarte.

THE GUILD OF THIEVES

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

Ein klassisches Grafikabenteuer von MAGNETIC SCROLLS

Schon immer hatten Sie einen Herzenswunsch: Als kleiner Dieb haben Sie sich bisher nur mit Kleinigkeiten beschäftigt, ohne richtig von Ihren Kollegen beachtet zu werden. Das soll sich jetzt endlich ändern und so fassen Sie den Entschluß, alles dafür zu tun, um in die berüchtigte Gilde der Diebe aufgenommen zu werden. Dort zeigt man sich Ihrem Entschluß gegenüber positiv eingestellt.

Doch eine Gilde besteht nur aus auserwählten Leuten und ob Sie dazu gehören, müssen Sie erst noch beweisen. Die Gilde erlegt Ihnen eine schwere Bürde auf. Sie werden im Lande Kerovnia abgesetzt und müssen dort alles stehlen, was erstens wertvoll ist und zweitens nicht niet- und nagelfest ist. Zuerst sagen Sie sich, daß das doch eigentlich eine leichte Aufgabe ist. Aber das soll sich schon bald als Irrtum herausstellen. Überall hat die Gilde Überwacher postiert und allerlei Gefahren machen Ihnen das Leben schwer. Aber das läßt einen Bewerber natürlich wanken und weichen. Sie haben geschworen in die Gilde einzutreten und werden Ihr Bestes geben, um diesen Schwur zu erfüllen.

THE GUILD OF THIEVES - Die Gilde der Diebe - ist ein mehrfach preisgekröntes Grafikadventure für den XL/XE, das auch nach seiner Umsetzung von den 16-Bit Rechnern nichts an seiner Qualität verloren hat. Der Hersteller MAGNETIC SCROLLS steht dabei mit seinem Namen für hervorragende Grafiken, Texte und einen fantastischen Parser, der an die Qualität dessen von INFOCOM ohne weiteres heranreicht.

The Guild of Thieves

Dieses Grafikadventure wird Sie nicht nur durch seine gelungene Story faszinieren. Es steht für lang anhaltende Abende und viel Arbeit für den Kartographen. Versuchen Sie Ihr Glück in diesem Abenteuer, das weltweit Erfolge feierte. Werden Sie ein Mitglied der GILDE DER DIEBE!!!

Best.-Nr. AT 264 DM 39,80

Sonderposten: Games aus den USA + GB

Wie Sie ja wissen, besorgen wir regelmäßig Programme aus den USA + England. Von den folgenden Programmen haben wir noch eine begrenzte Anzahl vorrätig, die wir zu diesen Preisen anbieten können. Ob wir diese Programme noch beziehen können und zu welchem Preis, steht in den Sternen. Daher sollten Sie noch heute Ihre gewünschten Programme bestellen. Benutzen Sie dazu die normale Bestellkarte.

F-15 Strike Eagle

In dieser graphisch hervorragenden Simulation können Sie beweisen, was Sie als Pilot drauf haben.

Best.-Nr. RP 3 DM 28,90

Summergames

Dieser Oldiee bleibt durch seine große Anzahl an verschiedenen Sportarten immer wieder gefragt.

Best.-Nr. RP 4 DM 24,-

I/O Datenkabel

Lange wurde vergeblich nach diesem Kabel auf dem XL/XE-Markt gesucht. Wir können Ihnen ab sofort in begrenzter Anzahl diese wichtige 13-polige Verbindung liefern. Ob als Ersatzkabel, zum Basteln oder einfach als Reservekabel. Greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. RP 7 DM 16,-

WINTER CHALLENGE

Auch in der kalten Winterzeit dreht sich alles um das Thema Sport. Mit WINTER CHALLENGE liegt nun eine Simulation der Winterspiele vor, um diese direkt in Ihr Haus zu bringen. Nehmen Sie beispielsweise am Ski-Langlauf teil oder vielleicht dem Biathlon? Wie wäre es ansonsten mit dem weitbekannten Bob-Fahren? Ganz gleich für welche Disziplinen Sie sich entscheiden - wählen Sie ein Land Ihrer Wahl und erringen Sie Ruhm und Ehre für dieses. WINTER CHALLENGE ist genau das Richtige für den Winter!

Best.-Nr. RP 15 DM 29,80

JOUST

Stellen Sie sich einen Aufbau verschiedener Plattformen vor. Auf diesem Kampfplatz tauchen Sie als Straußenkämpfer auf und müssen sich gegen die gegnerischen zur Wehr setzen. Wenn Sie die anderen korrekt anfliegen, sind diese besiegt und verwandeln sich automatisch zurück in Eier, welche Sie punktebringend einsammeln können. JOUST macht einen Heidenspaß und kann einen über Monate beschäftigen !!!

Best.-Nr. RP 17 Modul DM 29,80

RESCUE ON FRACTALUS

Wer schon längere Zeit auf dem XL/XE aktiv ist, der wird mit Sicherheit wissen, welche Programme zu den besten überhaupt gehören. Eines davon ist mit Sicherheit der Klassiker RESCUE ON FRACTALUS. Dieses Spiel kombiniert einen Flugsimulator mit einer Rettungsmission. Fantastische, immer wieder neue realistische 3D-Landschaften sind zu sehen, wenn man durch die Bergmassive fliegt, auf der Suche nach gestrandeten Piloten. Seien Sie aber auf der Hut, denn es könnte sich dabei auch um getarnte Aliens handeln.

Best.-Nr. RP 18 Modul DM 29,80

BALLBLAZER

Ein weiterer Klassiker von LUCASFILM. Es führt den/die Spieler in eine Arena der Zukunft. In einem Hovercraft ähnlichen Vehikel sitzend, gleitet man mit einer Geschwindigkeit von 50 m/s über die Oberfläche. Eine ausgezeichnete, gesplittete 3D-Perspektive und die Wahl zwischen dem 1 oder 2 Spielermodus lassen dieses Spiel ohne Zweifel auch noch heute zu den Klassikern zählen.

Best.-Nr. RP 19 Modul DM 29,80

DESERT FALCON

Trauen Sie es sich zu, die Juwelen des Pharaos zu stehlen? Hier sind Sie der furchtlose Wüstenfalke, der nach Schätzen sucht, die in der endlosen Wüste verborgen sind. Aber fliegende Bestien, gefährliche Feuerstellen und Wüstenvögel bewachen die Juwelen bei dieser 3D-Action-Simulation.

Best.-Nr. RP 20 Modul DM 39,80

ARCHON

Wer erinnert sich nicht gerne an diesen Klassiker vom Spielehersteller Electronic Arts, die mit ARCHON einen weltweiten Bestseller herausbrachten. Stellen Sie sich vor, daß Sie ein Schachbrett ähnliches Spielfeld vor sich haben. Auf der linken und rechten Seite des Spielfeldes hat nun jeder Mitspieler oder der Computer verschiedene Charaktere, die man nun auf dem Spielfeld bewegt, mit dem Ziel, den Kreis der magischen Punkte, die überall auf dem Spielfeld verteilt sind, mit seinen Figuren zu besetzen.

Best.-Nr. RP 21 DM 39,80

SPY vs. SPY I & II

Wer kennt nicht die beiden Comic-Agenten aus der Zeitschrift MAD, die sich gegenseitig das Leben schwer machen, nur um dem Gegner immer ein Stück voraus zu sein. Diese Collection bietet Ihnen die beiden ersten Teile dieser Serie. Dabei wurde von DATABYTE, dem Produzenten, ganze Arbeit geleistet, denn beide Teile sind seit deren Veröffentlichung wahre Klassiker. Das Besondere an beiden Teilen ist vor allem der gesplittete Bildschirm, bei dem jeder Spieler das Geschehen aus seiner eigenen Perspektive sieht.

Best.-Nr. RP 23 DM 39.80

ACHTUNG!!!
Bestellen Sie noch heute!!!
Auslieferung nur solange Vorrat reicht!!!

Loderunner

Ihre Feinde haben das englische Königsgold gestohlen. Gerade eben haben Sie den geheimen Ort entdeckt, an dem die Räuber ihre Schätze horten. Ihre Aufgabe ist es nun, jeden der 75 verschiedenen Untergrund-Level zu durchstöbern, den Wächtern auszuweichen und jedes Teil des Schatzes einzusammeln. Rennen, springen, klettern und bauen Sie Ihren Weg durch die labyrinthartigen Katakomben. So schnell werden Sie garantiert nicht die Lust an diesem Klassiker verlieren, denn ein eingebauter Editor erlaubt es Ihnen, eigene Level zu erstellen.

Best.-Nr. RP 26 Modul DM 29,80

Bismarck

Entdecken Sie die Geschichte der BISMARCK. Die Kanonen dieses Schiffes waren so gewaltig, daß man mit ihnen große Ziele noch auf Meilen treffen konnte. Echtzeit Aktion mit variabler Geschwindigkeit und verschiedenen Leveln sind die Highlights dieses Spiels. Diese Simulation bietet eine Kombination aus Strategie und Abenteuer.

Best.-Nr. RP 24 DM 39,80

Alternate Reality The Dungeon

Das Ultimative Fantasie-Rollenspiel! Vier Level mit Dungeons gilt es zu erforschen, viele neue Monster zu entdecken und Aufgabe für Aufgabe zu meistern. Dreidimensionales Scrolling, Original-Musiken, Joystick- und Tastatursteuerung und ein Drittel mehr Territorium als bei THE CITY garantieren für Spannung und Spaß für Monate.

Best.-Nr. AT 210 DM 49,80

Folgende Games siehe ATARI magazin 2/93 Seite 34 und 36.

Speed Fox

Best.-Nr. AT 252 DM 22,-

Boing II

Und er hüpft und hüpft und hüpft und... Boing II ist ein gelungenes Spiel zu einem günstigen Preis.

Best.-Nr. AT 253 DM 22,-

Tarkus and the Crystal of Fear

Best.-Nr. AT 254 DM 29,80

Hart Hat Mack

Best.-Nr. AT 255 DM 39,80

Deluxe Invaders

Best.-Nr. AT 256 DM 29,80

Dracula - The Count

Best.-Nr. 257 DM 49,80

Power per Post - PF 1640 - 7518 Bretten - Tel. 07252/3058

RETURN OF THE JEDI

Gelungene Versoftung des Filmklassikers STAR WARS III

Gerade hat Sie noch gedacht, daß der Todesstern zu Staub zerschossen worden ist. Doch jetzt kehrt der Schrecken des Universums zurück - mächtiger und zerstörerischer als je zuvor. Stück für Stück rekonstruiert das Imperium die ultimative Weltraumstation. Die Vollendung würde bedeuten, daß das Imperium an Mächtigkeit nicht zu überbieten sein wird!



Der Todesstern muß einfach vernichtet werden - ein für allemal !!!

Übernehmen Sie die Kontrolle und führen Sie den MILLENIUM FALCON durch eines der immer wechselnden Löcher des Sicherheitsschildes, welches den Todesstern umgibt. Zerstören Sie die TIE INTERCEPTORS, die von links und rechts auf Sie zukommen. Achten Sie aber auch auf den Todesstrahl - ein Treffer und Sie waren einmal die letzte Hoffnung des Universums. Konzentrieren Sie sich auf Ihre Waffen und der Todesstern wird bald Geschichte sein.

Ein klarer Kopf und eine ruhige Hand sind ein Muß, wenn diese wichtige Mission erfolgreich verlaufen soll!

MÖGE DIE MACHT MIT IHNEN SEIN

RETURN OF THE JEDI von LUCASFILM beweist eindrucksvoll, wie man die Qualitäten von Film und Computer miteinander verbinden kann !!!

Best.-Nr. AT 265 Modul DM 59,80

ATARI LOGO

Komfortable Programmiersprache für Alle

Es ist jetzt genau 6 Jahre her, da eroberte eine neue Programmiersprache die Welt der Rechner im Sturm. Die Rede ist natürlich von LOGO, der Programmiersprache, die Ihren Schwerpunkt vor allem in den Grafikbereich gesetzt hat. Selbstverständlich dauerte es auch nicht lange, bis sich die Erfinder von LOGO - Logo Computer Systems aus Kanada - auch an eine Umsetzung für den ATARI XL/XE machten. Es handelt sich hierbei wohl um eine der gelungensten Umsetzungen überhaupt. SAGE UND SCHEIBE ÜBER 140 Befehle weist die somit umfangreichste Version von LOGO auf.



Mit den vorhandenen Befehlen läßt sich natürlich eine Menge



anstellen und selbstverständlich können Sie auch die LOGO-Listings anderer Rechner, sofern sie den Standard vertreten, auf den XL/XE umsetzen. Weltweit dürfte es mehrere hundert LOGO-Progrmme geben. Geliefert wird das ATARI LOGO komfortabel auf Modul - keine Ladezeit - und einer ausführlichen Anleitung mit Auflistung aller möglichen Befehle.

Entdecken auch Sie eine neue Welt mit LOGO, einer Programmiersprache, die sowohl für Einsteiger und Fortgeschrittene ein Muß und auch leicht erlernbar ist.

LOGO - Turtle Graphics und anspruchsvolle Programmierung.

ATARI LOGO repräsentiert eine perfekte Umsetzung der gleichnamigen Programmiersprache, die weltweit durch seine Einfachheit und Komplexität noch heute Maßstäbe setzt.

Best.-Nr. AT 266 Modul DM 59,80

DESPATCH RIDER

Übernehmen Sie die Rolle des Kurierjungen

Vielleicht war es doch keine so gute Idee, sich auf diese Wette einzulassen. Normalerweise verdienen Sie in diesem Spiel Ihr Geld mit dem Zustellen von Paketen. Leider haben Sie sich eines Tages auf eine Wette eingelassen, die Ihnen noch schwer

Neus Quick V2.1 Handbuch

ACHTUNG: Für alle, die QUICK aus den älteren ATARI magazinen abgetippt haben oder die eine ältere Version besitzen, bieten wir die Möglichkeit, das neue Handbuch nachzubestellen.

Best.-Nr. AT 196 DM 9,-

Neues Quick V2.1 Handbuch + Quick magazin 12

Zusammen mit dem neuen Quick magazin wird alles noch einmal günstiger für Sie. Bestellen Sie also gleich das neue Handbuch und das Quick magazin 12 zusammen.

Best.-Nr. AT 197 DM 16,-

zu schaffen machen wird. Innerhalb von 24 Stunden sollen Sie mit der Zustellung von Paketen soviel Geld wie nur möglich verdienen. Das ist leichter gesagt als getan, denn Ihre Heimatstadt NEW YORK ist sehr groß und man hat es ziemlich schwer durchzukommen.

Vielleicht war es doch ein Fehler, sich auf diese Wette einzulassen. Doch



dann nehmen Sie all Ihren Mut zusammen, schwingen sich auf Ihr Motorrad und gehen frisch ans Werk - fest in dem Glauben, daß Sie die Wette gewinnen werden.

ENTERTAINMENT USA zeichnet sich für dieses Spiel verantwortlich. Wer hier gewinnen möchte, sollte sich den Lageplan der Stadt und dessen Ecken und Hindernisse genau einprägen. Ansonsten tut man sich sehr schwer, durch die Geräumigkeiten der Großstadt ans Ziel zu gelangen.

DESPATCH RIDER ist genau richtig für all diejenigen, die gerne gegen die Zeit spielen.

Aber passen Sie auf, denn so leicht ist der Job nun auch wieder nicht!!

Stellen Sie die Pakete in möglichst kurzer Zeit zu, denn Sie müssen binnen 24 Stunden möglichst viel Geld verdienen. Ein leichter Job? Kein Gedanke !!! Schließlich ist NEW YORK keine Kleinstadt!

Best.-Nr. AT 267 DM 34.90



DISKLINE 22

Was das Benzin für den Motor, ist die Software für den Computer; und hier wieder eine Menge guter Programme, damit alles auf Hochtouren läuft:

PROLISTER 1200 ist ein äußerst komfortables, leicht bedienbares und sehr anwenderfreundliches Programm zum Verwalten einer eigenen Programmliste! Es arbeitet mit Icons, bietet wahlweise einen zwei- oder dreispaltigen Ausdruck, hat natürlich Such- und Sortierfunktionen und vieles mehr! Da wird das Verwalten zum wahren Vergnügen!

Nützlich ist auch das **DOP** - Disk-Operating-Program, mit dem man verschiedene Arbeiten mit Disketten ausführen kann, das außerdem einen großen Vorteil hat: Es arbeitet vollständig mit gut lesbaren 80 Zeichen!

Jedem Programmierer wird auch der **TABULATOR-MASKENERSTELLER** sehr willkommen sein, denn nun braucht man nur noch den Tabulatorenabstand einzugeben. Die erforderlichen Bytewerte errechnet und setzt das Programm selbst, so daß man aufwendiges Rechnen spart!

Wer seine Basic-Programme automatisch starten lassen will, braucht dazu eine Autorun-Datei, die aber in den meisten Fällen nicht testet, ob das Basic überhaupt eingeschaltet ist, was unser **AUTO-STARTER** jedoch tut und ggf. sofort meldet! Wem das ATARI-Basic bisher nicht genug Befehle hatte, bekommt sie nun durch unser Programm **EXTENDED BASIC**: Mehr als ein Dutzend neue Befehle stehen nach dem Laden zur Verfügung, darunter welche für Diskettenarbeiten, aber auch zum Umrechnen von Zahlen, Ausgeben und Finden von Variablen, Umnummerieren von Zeilen usw.!

Die Spielefreunde wird das Knobelspiel **LOGIC** sicher beeindrucken. Es hat eine sehr gute Grafik und macht farbmäßig echt was her! Ziel ist es, alle Steine mit möglichst wenig Zügen in die richtige Reihenfolge zu bringen. Bei einem neuen Rekord kann man sich sogar eintragen und diesen abspeichern!

Achtung Demofreunde, hier kommen zwei besondere Leckerbissen: Die **NEUE DISK-LINE-DEMO** verwendet ganze acht Player, alle in unterschiedlichen Farben und eine umfangreiche Farbanimation.

In der Assembler-Demo **COSINUS** kann man eine animierte grafische Figur durch Verändern von Werten beeinflussen und dabei sogar unter drei bekannten Musikstücken wählen!

Und zu guter Letzt enthält diese Diskette noch eine Demo des neusten Grafikadventures von Futurevision: **TAAM!** Die Vorstellung und Grafik dieses Spiels darf man sich einfach nicht entgehen lassen!

Also: Was braucht man soll für Spiel und Spaß gesorgt sein?

Na klar - die DISK-LINE!

Und hier noch ein wichtiger Appell: Schickt uns Eure Programme!!! Habt Ihr noch eins irgendwo aus früheren Tagen oder gerade in der Schublade, zögert nicht und schickt es uns! Wir sind dankbar für und freuen uns über jede Zusendung! Sendet es uns noch heute zu !!!

Best.-Nr. AT 268 DM 10,-

CAVELORD / SCHRECKENSTEIN

Zwei "neue" Games bietet der Verlag Werner Rätz jetzt. Es sind die beiden Bestseller-Klassiker von Star-Autor Peter Finzel, der ja jedem ein Begriff sein dürfte, u.a. stammt von ihm die Hexenküche, der Atmas II, das Assemblerbuch und einiges mehr. Beide Spiele sind Such- und Sammelspiele.

ATARI magazin - aktuelle Produkte

CAVELORD ist für einen Spieler ausgelegt. Man segelt mit seiner Figur durch die teils recht engen Höhlen auf der Suche nach der Krone.

Best.-Nr. AT 269 DM 24,-

SCHRECKENSTEIN ist hingegen für zwei Spieler ausgelegt. Es ist ein schnelles Spiel und bietet einen gesplitteten Bildschirm. Zwei Spieler spielen also gleichzeitig, falls der andere Spieler nicht durch den Computer ersetzt wird.

Best.-Nr. AT 270 DM 24,-

Beide Spiele bieten fantastische Sounds und Grafiken und bieten einen Spielspaß ohne Gleichen. Lange verschollen, sind jetzt die beiden Games beim Verlag Werner Rätz gelandet.

Holt sie Euch, es lohnt sich. Da kommt nix ran.

Final Battle

Story

Vor noch nicht allzu langer Zeit, auf einer Insel fernab dem Weltgeschehen, lebten zwei Völker. Die eine Hälfte der Insel bewohnte ein Volk, das aus lauter grauen Menschen bestand. Tag ein, Tag aus arbeiteten diese fleißig auf ihren Feldern und in ihren Werkstätten.

Aber sie trieben auch Handel. Und was lag nun näher, als mit den blauen Menschen, die die andere Seite der Insel bewohnten, zu handeln. So ging die Sache nun viele Jahre gut. Bis eines Tages der blaue König den grauen König zu sich auf sein Schloß einlud, um mit ihm ein Fest zu feiern. Der graue König kam also und Anfangs war alles auch noch schön und gut. Da tauchte plötzlich und unverhofft die schöne Prinzessin Mathilde von der Nachbarinsel auf. Und schon waren die Herzen der Könige für diese Schönheit entflammt und jeder versuchte nun ihre Gunst zu gewinnen.

Ist das Mathilde???



Als nun der erste Tanz fällig war stürzten beide auf sie zu und wollten mit ihr tanzen. Keiner gönnte sie dem anderen. Der blaue König sagte, daß es sein Fest sei und er deshalb als erster mit ihr tanzen dürfe. Dagegen erwiederte der graue, daß der blaue seinem Gast den Vortritt lassen müßte. Und so stritten sie sich schlimmer und schlimmer. Aber auch Mathilde konnte sich nicht entscheiden und trat daraufhin in den Hungerstreik.

Nach einigen Tagen heftigen Wortgefechts kam man zu dem Ergebnis, daß es nur einen geben kann und man die Sache mit einem kurzen Krieg bereinigen müße. Also mobilisierte der graue König seine graue Armee und der blaue König seine blaue Armee. Einige Tage darauf zogen beide Armeen zur alles entscheidenden letzten Schlacht.

Ein Spieler schlüpft in die Rolle des blauen Königs, der zweite in die Rolle des grauen Königs. Das Ziel ist es, den jeweils gegnerischen König zu töten. Den Platz, an dem die letzte Schlacht stattfinden soll, können die beiden Könige vorher untereinander ausmachen. Sobald es nur noch einen König gibt, wird die Insel vereinigt, Mathilde geheiratet und ein großes Königreich gegründet.

Spiel

Final Battle ist ein gutes Strategiespiel für zwei Personen. Unter verschiedenen Spielfeldern können Sie Ihr spezielles Schlachtfeld aussuchen. Auf dem Spielfeld sind beide Armeen verteilt. Je nach Kraft können Sie nun Ihre Armee in die Schlacht ziehen. Achten Sie aber auf Ihre begrenzte Energie. Je mehr Sie Ihre Soldaten bewegen, desto schneller schwindet Ihre Kampfkraft. Wählen Sie also die richtige Kriegstaktik, um den gegnerischen König zu besiegen. Mit dem mitgelieferten Editor können Sie Ihre eigenen Schlachtfelder entwerfen.

Endlich wieder einmal ein Strategiespiel für zwei Personen, das für viel Abwechslung sorgt. Bestellen Sie unter der

Best.-Nr. AT 271 DM 19,-

Mad Stone

Vor langer, langer Zeit existierten einmal zwei Königreiche. Das eine nannte man Ataria. Dieses war ein Königreich das unter der Erde im verborgenen lag, und nur wenige Auserwählte wußten von ihm. Es hatte nur wenige Einwohner, aber dies waren alles kluge und von Gestalt her schöne Menschen. Das Dasein in diesem Königreich war eine Lust. Dort gab es die herrlichsten Farben und die klangvollsten Töne. Alles in diesem Königreich war wundervoll und herrlich. Aber es drohte eine Gefahr, denn da war das Nachbarkönigreich Zomodor; dieses Königreich war ein Grauen. Das Leben in diesem Königreich war eine Qual. Es gab dort nur triste Farben, und Mißtöne. Die Bewohner dieses Königreiches waren dumm und tölpelhaft. Die meisten von ihnen waren mit Buckeln, Klumpfüßen oder anderen körperlichen Gebrechen ausgestattet. Aber es waren viele und alle waren neidisch auf die Bewohner des Landes Ataria. So reifte also in ihren Köpfen der krankhafte Plan, Ataria für alle Zeiten unschädlich zu machen. Sie schafften mit Hilfe schwarzer Magie aus allen Winkeln die größten Felsbrocken und Steine heran, um die unterirdischen Zugänge zu Ataria zu verschließen, so daß kein Mensch es je wieder erblicken könne. Doch die schlauen Einwohner von Ataria bemerkten dies rechtzeitig. Sie baten ihre größten Magier den großen Getia

und den alten Äntic ihnen zu helfen, denn zum direkten Kampf waren sie einfach zu wenige. So taten also die beiden Magiere all ihr Wissen zusammen und schufen den "Mad Stone". Dieser sollte die Waffe sein, um das böse Vorhaben zu vereiteln. Leider jedoch war diese Waffe zwar stark jedoch waren bei ihrem Gebrauch viele Regeln zu beachten. Auch konnte nur ein Außenstehender mit dem Mad Stone das Königreich befreien, bei ihnen selbst versagte er leider den Dienst. So brachten sie also, bevor der letzte Zugang verschlossen wurde diesen Mad Stone nach außerhalb und begaben sich in ihr Schicksal. Sie warten in Ataria auf den Retter der die großen Steinhaufen vor ihren Eingängen beseitigt, und es wieder für alle zugänglich macht. Sei Du nun der Retter und räume mit Hilfe des Mad Stone die großen Steinhaufen beiseite, und beweise den Einwohnern von Zomodor ihre Dummheit.

Dies dürfte für alle Motivation genug sein. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenden Personen oder vergangenen Ereignissen sind rein zufällig und ungewollt.

Made Stone ist ein Geschicklichkeitsspiel, welches vom Spieler sowohl Schnelligkeit, Geschicklichkeit als auch Vorrausschauendes Spielen verlangt. Aufgabe des Spielers ist es, seinen "MAD-STONE" einzusetzen, um Steine mit unterschiedlichen Atributen zu beseitigen. Wer nun an eine weitere Arkanoid Variante denkt liegt falsch. Der "MAD-STONE" kann nur Steine mit gleicher Farbe/Form beseitigen. Danach nimmt der "MAD-STONE" die Farbe/Form des dahinter liegenden steins ein und kommt wieder zum Ausgangspunkt zurück. Wer hier einen Treffer falsch anlegt, bezahlt dies mit einen "MAD-STONE". Neben steigenden Schwierigkeitsgraden macht einem auch noch die Zeit zu schaffen.

Best.-Nr. AT 272 DM 24,90

ENRICO II

Nachdem nun in Teil eins alle Kreuze gefunden wurden, was ja heißt, daß das Spiel geschafft wurde, so hast Du leider feststellen müssen, daß dies Fälschungen von den Kreuzen waren. Dies läßt Du natürlich nicht auf Dir sitzen und machst Dich erneut auf die Suche nach Kreuzen, diesesmal aber nach den richtigen, soviel steht schon vor Spielbeginn fest.

Nun mußt Du also in bester Mario Bros - Form die Level, die, falls sie bereits erreicht wurden, vom Titelbild per Codewort anwählen. Da heißt es nun, zu springen, auszuweichen, aufzupassen und und und, denn neben einigen Monstern gibt es da noch wegbröselnden Boden, Feuer, Abgründe und noch mehr.

Finde nun also die Kreuze in den versteckten Schatzkammern, finde die Extras, lasse Dir dabei aber kein Leben abnehmen und Du wirst alle Level schaffen.

Jedoch muß man auch sagen, daß manche Situationen nur dadurch gelöst werden können, indem ein Bildschirmleben geopfert wird. Um alle Level zu bestehen, da muß schon eine Weile geübt werden.

Die Grafik ist, gegenüber Teil eins, nicht gändert worden, es gibt leider gar keine Änderung. Auch die Displaylistumschaltung ist die gleiche, die Player, d.h. die Spielfigur und die Monster, sind ebenfalls noch einfarbig, die wenige Animation vermag da auch nichts mehr herausreißen.



Der Hintergrundsound, der vor Jahren einmal von Kemal Ezcan programmiert wurde, trällert immer noch zu langsam durch die Monitorboxen. Zum Glück hängen diese beiden riesigen Mankos (Grafik und Sound) nicht vom eigentlichen Spielspaß ab. Mich als alten eingeschworenen Mario Bros. Fanatiker, fesselt dieses Spiel natürlich.

Auch wenn das drumherum in keinster Weise mehr irgendwie mithalten kann, so tut es doch einmal gut, wieder ein Spiel in den Händen zu halten, das nicht durch Grafik- und Soundeffekte zu überzeugen versucht, sondern durch sich selbst, sprich das Spielgeschehen.

Wer allerdings im Besitz des ersten Teiles ist, wird fast nichts neues mehr finden. Gegenüber Teil eins hat sich nur das Aussehen der Level geändert. Und vielen wird das Spiel sicherlich nicht gefallen, da es nicht durch Grafik- und Soundeffekte zu überzeugen versucht.

Deshalb würde ich allen raten, sich irgendwo das Spiel vor dem eventuellen Kauf anzusehen (was aber nicht heißen soll, daß man sich Raubkopien davon ziehen soll).

Wer mehr Details über die Features will, der liest bitte den Testbericht über den ersten Teil nach. Mit vorliegendem Programm "Enrico 2" hält man zudem das letzte Spieleprodukt von Autor Frederik Holst in den Händen. Gründe dafür, die ich hier nicht erwähnen will, können im Vorwort der Anleitung nachgelesen werden.

Gesamturteil: Nicht der Überflieger, allerdings kann man es sich einmal ansehen, mir persönlich hat das Spiel schon Spaß gemacht.

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 247 DM 24,90

Das Hardware Angebot

25K Bibomon

Aus den Jahren 1987/88 dürfte der 16K-Bibomon als der Hardwarezusatz schlechthin bekannt worden sein. Dieser erstklassiger Maschinensprachmonitor wurde weiterentwickelt, dem Design der 90 Jahre angepaßt. Neben dem residenten DOS, dem Monitor, Zeilenassembler, OLD-OS, Optionales Betriebssystem, integriertem XL/XE High-Speed OS, BASIC-Romsteuerung und vielem mehr gibt es optional einen vollwertigen ROM-Assembler mit allen Funktionen dazu.

Volle Systemkontrolle für Programmentwickler, solche die es werden wollen, für den Blick hinter den Kulissen der Profis, Schummelpokes usw. 30 Seiten Handbuch in deutsch begleiten Sie sicher durch die Funktionsvielfalt des 25K Bibomon. Ob Disassemblieren, Text-, Byte-, ASCII oder Bildschirmcodesuche, Singlestep, Tracen, Dumpen, lesen und schreiben von Sektoren, mathematische Funktionen, umrechnen von DEZ in HEX oder BIN und umgekehrt und und und ....., alles kein Problem. Selbstverständlich ist dies nur ein kleiner Auszug aus der Funktionsvielfalt des 25K-Bibomon.

Der im Profipaket enthaltene Bibo-Assembler befindet sich resident im ROM. Dieser kann zu jedem beliebigen OS als Modul, statt des Basic zugeschaltet werden.

25k-Bibomon Grundversion
Best.-Nr. AT 244 DM 149,-

25K-Bibomon Profipaket mit Bibo-Assembler im ROM
Best.-Nr. AT 262 DM 189,-

1MB SUPERMEGARAM

Aus der Hardwareschmiede endlich eine 1MB Erweiterung für alle XL/XE. Durch den Einsatz der Toptechnologie der 4-Megabit Chips äußerst kompakte Bauform. Jetzt noch einfacher zu installieren.

Die 1MB Zusatzspeicher sind sowohl durchgängig als Ramlaufwerk nutzbar, als auch in 4 einzelnen 256KB Laufwerken. Die Umschaltung kann über Software oder aber Hardware erfolgen. Per Kippschalter kann jederzeit zwischen den vier 256KB Segmenten gewählt werden. Dies natürlich auch im laufenden Betrieb, absturzfrei, ohne jeglichen Datenverlust.

Zum Lieferumfang gehört ein High-Speed Sektorkopierer mit einer 1MB-Unterstützung, welcher sowohl die Floppy 2000, als auch eine 1050 mit Speedy voll unterstützt. Selbstverständlich läuft dieser auch mit einer normalen 1050 oder XF551. Quad-Density Disketten können nun in einem Durchgang kopiert werden. Wie immer wird das Bibo-DOS mit Tools zusammen mit einem ausführlichen Handbuch sowie einer bebilderten Einbauanleitung ausgeliefert.

Sollten Sie den Einbau nicht selbst ausführen können, so steht Ihnen der Installationsservice des Herstellers gegen einen geringen Unkostenbeitrag zur Verfügung. Wer erst mit 256KB einsteigen möchte, kann die Supermegaram später durch tauschen der Ramchips aufrüsten.

1MB Supermegaram komplett
Best.-Nr. AT 245 DM 199,-

256KB Supermegaram aufrüstbar
Best.-Nr. AT 250 DM 149,-

ROM-Disk 512KB

Achtung: **Neue Preise**

Die meisten unter Ihnen kennen dieses Produkt aus einem der Magazine im letzten Jahr. Dort wurde die ROM-Disk ausführlich vorgestellt.

Für viele unter Ihnen wird dieses Produkt noch interressanter, wenn der Preis noch ein wenig niedriger liegen würde. Mit der neuesten Platinenrevision konnte dieses Ziel verwirklicht werden.

Die Platinengröße konnte um ca. 30% geschrumpft und außerdem die Hardware bestückungsfreundlicher ausgelegt werden. Welche Nachteile haben Sie dadurch?

Im wesentlichen wohl keinen durchgeführten Expansionsport mehr. Die ROM-Disk wird nun seit 1989 vertrieben, aber der durchgeführte Port wurde wohl nie genutzt. Also stellt die Einsparung auch keinen Verlust dar. Allein durch diese Maßnahmen konnte der Preis um 30,- DM gesenkt werden. Für alle, die noch einmal an die Leistungsmerkmale der ROM-Disk erinnert werden möchten, ein kurzer Überblick:

1. Flexibel durch Emulation einer Diskstation
2. Mehr als 95% aller Software ohne Einschränkung lauffähig
3. Ladezeiten für z.B. S.A.M. ca. 3 Sekunden!!
4. Das schnellste Ladeprinzip welches es für XL/XE gibt
5. Einfachste Bedienung durch Menüwahl
6. Booten von der ROM-Disk, kein Problem
7. Einfache Installation
8. Top-Qualität durch Industriefertigung
9. Höchste Kompatibilität
10. usw., usw., usw.

ROM-Disk 512 KB ohne Eprom für
XL: Best.-Nr. AT 236 DM 119,-
XE: Best.-Nr. AT 237 DM 135,-

ROM-Disk 512 KB mit 8 Eproms für
XL: Best.-Nr. AT 238 DM 169,-
XE: Best.-Nr. AT 239 DM 185,-

Speedy 1050

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit, können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS

geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110 DM 99,-

Centr.Interface II

Jeder der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1.8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98 DM 128,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatiern, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,-
Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 DM 24,90

Floppy 2000 - II

Mittlerweile ist die Floppy 2000 ein Jahr alt, feiert also den jüngsten Geburtstag. Da die Floppy in diesem Jahr nicht nur verkauft, oder einfach nur ein Jahr älter, sondern auch im Laufe der Zeit ständig verbessert wurde, steht nun die interessante Neuigkeit ins Haus: das Betriebssystem der Floppy 2000 wurde komplett überarbeitet. Herausgekommen sind eine Reihe verbesserter Leistungen. Neben den bekannten Leistungsmerkmalen wie höchste Arbeitsgeschwindigkeit, echte Double Density und hohe Kompatibilität gibt es nun weitere Leistungsmerkmale:

1. Qaud Density 360 KB voll XF551 kompatibel,

2. 360 KB High-Speed Kopierer aus dem ROM und

3. ist das Floppy Setup ebenfalls im ROM der Floppy enthalten.

Die ROM-Software wird einfach gebootet, indem der Floppyhebel beim Einschalten des Computers geöffnet bleibt. Weiterhin bietet der Hersteller auch eine Garantie von einem Jahr. Ausgeliefert wird nun auch ein ausführliches deutsches Handbuch mit echtem Insiderwissen zur Floppy 2000. Nebenbei wurde selbstverständlich die Verarbeitungsqualität der Laufwerke erheblich gesteigert. Wieviel teurer ist nun die Floppy 2000? Genau DM 0,00. Richtig, der Preis ist im Gegensatz zur Leistung nicht gestiegen.

Best.-Nr. AT 111 DM 429,-

auf einen Blick

ANIMATION STATION

Maltafel für den ATARI XL/XE

Darauf haben viele lange gewartet! Dank unserer internationalen Kontakte ist es uns jetzt wieder gelungen, eine Maltafel für den ATARI anbieten zu können. Um nichts in der Welt möchte man den Komfort wieder missen, wenn man einmal mit der Maltafel gearbeitet hat. Ein einzigartiges Mal- und Gestaltungs-Tool. Kreieren Sie Zeichnungen mit einer Berührung des Zeichenstiftes auf der Maltafel - wie die Profis. Die DesignLab Software ermöglicht es Ihnen, schwarze, weiße oder farbige Punkte, Linien, Ovale, Kreise, Quadrate, Kisten oder vorgegebene und freie Formen zu generieren. Zeichnen Sie freihändig oder wählen Sie eine der vorgegebenen Formen. Kombinieren Sie Texte und Grafiken. Um feine Details zu ändern, können Sie Teile des Bildes vergrößern.

Geliefert werden die Maltafel, der Zeichenstift, eine umfangreiche Anleitung, Software und viele vorgefertigte Grafiken. LIMITIERTER VORRAT! ORDERN SIE NOCH HEUTE!!!

Best.-Nr. AT 248 DM 298,-

WICHTIG

Auf Hardware-Produkte gibt es keine Rabatte.

Achtung. 2.5.93

Bis zum 2.5.93 können Sie aber zu jedem bestellten Hardware-Produkt eine PD-Diskette kostenlos aussuchen.

Power per Post

ANIMATION STATION

ANIMATION STATION

Wer sich im letzten Jahr in den verschiedensten Computerzeitschriften, die noch etwas mit dem XL am Hut haben, umgesehen hat, der wird sofort die beiden wohl meistbegehrtesten Hardwareobjekte nennen können. Zum einen natürlich den nicht mehr produzierten Turbo-Freezer und die nicht mehr produzierte Maltafel von ATARI.

Immer öfter konnte man lesen "Zahle jeden Preis für gut erhaltene Maltafel" und ähnliches. Doch nun ist Schluß damit! Nein, es gibt nicht die Maltafel von ATARI, aber etwas viel besseres: Die ANIMATION STATION von Suncom.

Nach dem Auspacken kommt erstmal eine kleine Enttäuschung. Das Gerät ist etwas kleiner als die Maltafel von ATARI und es ist auch nicht so einfach möglich, Bilder zu unterlegen, um diese dann nachzeichnen zu können.

Aber dies war auch bei der Maltafel nicht immer einfach. Ich bin bei der Animation Station dazu übergegangen, einfach das Bild mit etwas Tesafilm festzukleben, was auch sehr gut klappte.

Positiv an dem Gerät war aber, daß der Stylus, also das Gerät, mit dem man auf der Tafel malt, nicht mehr mit der Tafel verbunden ist.

Man drückt immer einen Knopf auf der Tafel. Dies mag sich zwar umständlich anhören, da die Tafel aber dennoch wirklich gut in der Hand liegt, ist diese Lösung, bei der nicht immer ein Kabel herumbaumelt, die bessere, wie ich finde.

Außerdem hat man nun auch die Möglichkeit, einen anderen Stylus zu benutzen, wenn einem dieser nicht gefällt.

Doch dann der große Clou: Das Malprogramm, das mitgeliefert wird, ist wirklich einmalig. Ich zähle hier nur einige Features auf:

- Verschiedene Pinsel
- Sprühdose
- verschiedene geometrische Figuren
- Blockoperationen wie Drehen, Farbwechsel
- Scrolling
- sehr gute Textfunktion
- Zooming

Was ich als besonders hervorragend fand, war die Textfunktion, bei der man endlich nicht nur GR.0 Zeichen setzen kann. Die großen Zeichen sehen auch nicht so blockig aus, wie wenn man sie einfach nur vergrößern würde. Die Fonts haben schon bald eine Qualität von dem Print Shop.

Ebenfalls verblüffend ist die Icon-Bibliothek, die mitgeliefert wird. Hier sind Zeichnungen aus allen Gebieten des Lebens zu finden. Zusätzlich kann man diese auch drehen, spiegeln usw.

Wer sich intensiver mit der Computermalerei beschäftigt, wird die Scroll-Funktion zu schätzen wissen. Will man die Ecken eines Bildes bearbeiten, so rollt man das Bild einfach nach rechts oder links, so daß die Ecke nun in der Mitte des Bildes ist, malt diese zu Ende und rollt das Ganze wieder zurück.

Was mich an der ATARI Maltafel genervt hat ist, daß dort der Stift häufig ungenau die Position wiedergab bzw., daß schon bei geringem Kontakt ein Ausschlag gemeldet wurde. Die Animation Station ist hier sehr genau. Auch muß man schon etwas drücken, damit der Kontakt gemeldet wird, was aber für die Arbeit nur positiv ist.

Leider kann ich nicht auf alle Funktionen eingehen, doch man kann sagen, daß alle auf hohem Niveau und auch benutzbar sind und nicht nur nutzloser Ballast. Das sehr gute Handbuch, das jedoch in Englisch ist, erklärt alle Funktion recht gut und ist auch durch die vielen Bilder für Leute verständlich, die nicht anglophil sind.

Eine Sache sollte nicht verschwiegen werden auf die nur auf der Verpackung hingewiesen wird. Angeblich soll das Gerät Joystick/Paddle-kompatibel sein. Da ich jedoch kein Spiel für Paddles besitze, konnte ich das nicht überprüfen.

Allein schon die vielen guten Beispielbilder verdeutlichen den Leistungsumfang dieses Programms. Im Gegensatz zur Maltafel unterstützt dieses Malprogramm die Fähigkeiten der Animation Station völlig.

Wer ein paar Stunden damit gearbeitet hat, wird sich fragen, wie man überhaupt mit Joystick malen konnte, bzw. was sich für Möglichkeiten mit der Animation Station auftun.

Mittels PC/XL Convert habe ich nämlich Bilder auf dem XL mit der Animation Station gemalt und dann auf den PC konvertiert. Die Qualität war beeindruckend und mit der Maus bestimmt nicht in dieser Qualität hinzubekommen.

Insgesamt ein durchweg positiver Eindruck, von der Verarbeitungsqualität über die Software bis zu den unzähligen Anwendungsmöglichkeiten.

Wer das Geld dafür übrig und Spaß am Malen hat, der wird seiner Kreativität hier freien Lauf lassen können.

Frederik Holst

Best.-Nr. AT 248 DM 298,-

Der Freund des Joystickports kommt von PORTRONIC

Ich denke, daß jeder von Ihnen einen Joystick für seinen ATARI sein eigen nennt. Nicht wenige XL-User haben mittlerweile aber auch weitere Eingabegeräte für den Joystickport, als da wären Trackball, Zehnertastatur, Maus, Graphiktablett ...

Da wird es dann doch langsam unübersichtlich: Haben Sie schon einmal an der Maus gerührt, das böse "Missile Command" wollte aber nicht reagieren, obwohl Sie ordnungsgemäß <CONTROL>-<T> betätigt haben? Ach ja, gestern abend haben Sie ja schnell 'mal den Joystick eingesteckt, um eine Runde "Joshy" zu spielen.

Der Mausstecker befindet sich auch ganz in der Nähe des Ports, 2 cm Luft sind aber schon zuviel. Was nun folgt ist für Sie unbequem und für den Joystickport mit Verschleiß verbunden. Ein C64 verabschiedet sich auch gerne bei der Berührung des Ports mit den Fingern (Reparaturkosten mind. 80,- DM), ein Problem, das wir XL-User dank eingebauter Entstörelektronik an jeder einzelnen Portleitung nicht kennen. Aber auch ein abgebrochener Pin wegen andauernden Ein- und Aussteckens ist keine angenehme Überraschung.

Abhilfe

Der finanziell Minderbemittelte besorgt sich die Portverlängerung von PORTRONIC. Dies ist ein Kabel, das alle Signale durchschleift und damit den ATARI-Port entlastet. Besitzer von XE-Modellen freuen sich über den neuen Anschluß, der alle Probleme mit zu dicken Steckern der Vergangenheit angehören läßt. Es lassen sich jetzt sogar die handelsüblichen 9-pol. DSUB-Stecker (female!) anschließen, die bisher auch am XL keine Chance hatten. Eine günstige Lösung, umständliches Ein-und Ausstecken sind aber auch jetzt noch erforderlich.

Mouse-Switcher

Wer die bequemere Lösung bevorzugt, der greift zum Mouse-Switcher. Dies ist ein nur 50 x 60 x 15 mm großes Modul mit 4 Anschlüssen und 2 Signalleuchten (LEDs).

Anschluß 1 wird mit der o. a. Portverlängerung (gehört zum Lieferumfang) verbunden. An Anschluß 2 kommt z. B. der Joystick, an Nr. 3 die Maus.

Nach dem Einschalten des Rechners signalisiert die gelbe LED, daß z. Z. Nr. 2, also der Joystick, das Sagen hat (man hätte Joystick und Maus auch vertauscht anschließen können, um die Maus zu bevorzugen). Klickt man jetzt mit der Maustaste, übernimmt Nr. 3 das Kommando.

Um den Joystick wieder in's Spiel zu bringen, ist lediglich ein Druck auf seinen Feuerknopf nötig. Soweit schon eine tolle Sache, gibt es aber schon länger (günstigstenfalls zum gleichen Preis) bei manchem Elektronikversand (allerdings ohne einzeln verwendbare Portverlängerung).

Mehr Leistung ...

Nun hat der XL aber auch Analogeingänge, die z.B. von Maltafel und Atari-Labor verwendet werden; und hier macht die Konkurrenz schon schlapp. PORTRONIC geht aber noch weiter. Da war doch noch ein vierter Anschluß? Nr. 4 wird zusammen mit Nr. 3 umgeschaltet, besitzt jedoch eine besondere Eigenart: Eine Amiga-Maus wird plötzlich vom XL/ST verstanden (und Sie können endlich einmal den Amiga-Modus Ihrer Maus ausprobieren) !

Und der Clou: An den Amiga angeschlossen, kann man nun an Nr. 4 eine ST-Maus betreiben. Dies alles läuft beim Mouse-Switcher automatisch und vollelektronisch, ohne zusätzliche Stromversorgung, ohne Schalter, ohne Softwaretreiber, ohne mechanischen Verschleiß ...

Der Maximaltest

Im Test habe ich an Nr. 2 die Maus im ST-Modus, an Nr. 3 einen Joystick und an Nr. 4 die Maltafel angeschlossen. Das Modul "Missile Command" wird eingesteckt und mit der Maus gespielt (was im übrigen wirklich mit Abstand die beste Steuermöglichkeit für dieses Spiel ist).

Zum Abgewöhnen das Spiel auf Joystickbedienung einstellen, dann den Feuerknopf gedrückt (der Mouse-Switcher reagiert mit einem Umspringen der gelben auf die rote LED) und mit dem Steuerknüppel fortgefahren.

Jetzt wird das Modul "Atari Artist" eingesteckt und mit der Maltafel weitergearbeitet. Auch dies funktioniert einwandfrei, es gibt nur eine Einschränkung: da die Maltafel über kein Feurknopf-Signal verfügt, muß Sie zum Umschalten die Schützenhilfe des Joysticks in Anspruch nehmen.

Fazit

PORTRONIC überrascht mit einem sehr kompakten Modul voller Leistung, das einzigartig am Markt ist, und XL-, ST- und Amiga-Joystickports glücklich macht. Da alles elektronisch funktioniert, kann der Mouse-Switcher auch irgendwo verschwinden, er wird ja von den Eingabemedien ferngesteuert. Dann käme man aber nicht mehr in den Genuß der LED-Anzeige und des witzigen Farbdesigns, das dem eingefleischten XLianer sicher irgendwie bekannt vorkommt ...

Dieser Mouse-Switcher wird zusammen mit dem Programm Mouse-Calculator ausgeliefert.

Martin Reitershan

Best.-Nr. AT 273 DM 59,90

Produktinformationen

SOUNDMONITOR

Wer mit seinem Computer richtig gute Musikstücke programmieren will, braucht dafür nicht nur eine gewisse Notenkenntnis sondern auch Erfahrung, wie man mit dem Computer die Klänge erzeugt.

Nun kann man entweder sein Musikstück in Basic mit vielen, vielen DATA-Zeilen schreiben oder profihaft gleich in Assembler. Doch die erste Methode holt nicht alle Möglichkeiten aus dem Computer heraus und die zweite ist für die breite Masse doch ein wenig schwierig.

Da bietet sich ein Programm an, das einem viel Arbeit abnimmt und bei dem nur noch die wichtigsten Eingaben, etwa Noten und Verzerrungen, nötig sind, in dem man ausprobieren, hinzufügen, löschen und beliebig verändern kann, ohne jedesmal erst großartig ganze Teile des Musikstücks neu schreiben zu müssen.

Ein solches Programm ist der SOUNDMONITOR V.1.9 von Benji-Soft, die auch schon mehrere Sounddemos programmiert haben.

2 bespielte Disketten

Geliefert wird das Programm auf einer zweiseitig bespielten Diskette (auf der Vorderseite befinden sich die Hauptprogramme, auf der Rückseite viele Soundbeispiele, fertige Musikstücke und Laderoutinen für Basic und Assembler für den Einbau in eigene Programme) mit einer rund 20 Seiten starken Anleitung.

Benötigt wird ein ATARI XL/XE mit mindestens 48 k RAM und eine Diskettenstation.

Startet man nun die Diskette, sieht man nach kurzer Zeit einen Bildschirm, bei dem man durch einen Tastendruck entscheiden kann, ob der Soundmonitor oder der Packer gestartet werden soll.

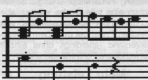
Der Soundmonitor

Hat man den Soundmonitor gewählt, wird das Programm sofort geladen, doch kurz vor dem Programmstart wird noch ein Kopierschutz abgefragt. Dieser macht es leider unmöglich, eine Sicherheitskopie anzufertigen, es sei denn, man verfügt über ein spezielles Backup-Programm.

Noten eingeben

Verläuft die Abfrage erfolgreich, sieht man einen Bildschirm in Graphics 0 vor sich, der in mehrere Fenster eingeteilt ist. So befinden sich die größten Fenster links, die zudem noch zwei verschiedene Farben haben und in denen die Tracks stehen, in die man Noten eingeben kann usw. Rechts stehen hauptsächlich Anzeigen, z. B. welcher Schritt gerade abgespielt wird.

Gleich vorweg: Ausprobieren nützt hier nicht viel, da der Soundmonitor nicht menügeführt ist, sondern über



Tastaturkommandos gesteuert wird. Das bedeutet, daß man vorher das Handbuch unbedingt studieren sollte, bevor man etwas ausprobiert.

Der Soundmonitor besteht eigentlich aus mehreren kleinen Programmen, und zwar einem Diskettenmenü mit dem DOS-Menü, dem Sound-Editor, und dem Track-Editor, wobei der Sound-Editor nochmals in vier kleinere Menüs unterteilt ist.

Diskettenmenü

Im Diskettenmenü kann man, wie der Name schon sagt, verschiedene wichtige Arbeiten mit Disketten erledigen, also Musikstücke (wovon sich schon viele fertige auf der Rückseite der Diskette befinden) laden und speichern, Sounds laden und speichern und ins DOS-Menü gehen.

Dort ist es wiederum möglich, das Inhaltsverzeichnis einzusehen, die Laufwerksnr. zu ändern, Dateien löschen, schützen, entschützen und formatieren (nach Sicherheitsabfrage). Somit stehen alle wichtigen Funktionen, die man im Umgang mit Disketten braucht, zur Verfügung.

Sound-Editor

Kommen wir nun zum Sound-Editor. In diesem ist eine Testfunktion zum sofortigen Ausprobieren geänderter Einstellungen enthalten, wobei man die ersten beiden oberen Reihen der Computertastatur wie Klaviertasten nutzen kann. Allerdings funktioniert diese Testfunktion nur, wenn man vorher etwas eingeben hat. Weiterhin kann man eine Oktave seiner Wahl bestimmen und zwar von 1 bis 6.

Im Hüllkurvenmenü läßt sich der Klang des Tones einstellen, z. B. auf- und abschwellend, und die Verzerrung einstellen.

Vibrierender Ton

Die Frequenzmodulation bestimmt die Werte, die zu einer zu spielenden Frequenz dazugezählt werden. Dadurch ist es z. B. auch möglich, einen vibrierenden Ton zu erzeugen, d. h. es klingt dann so, als würde der Ton nachhallen.

Mit diesem Trick kann man ganz hervorragende Klänge aus dem Computer locken! Das Handbuch beschreibt dazu genau, wie man die Frequenzmodulation einschaltet und gibt ein Beispiel an, wie ein Vibrato erzeugt werden kann.

Arpeggio-Menü

Im Arpeggio-Menü kann man die Werte auf die selbe Weise eingeben wie bei der Frequenzmodulation, nur handelt es sich hierbei um Werte, die Halbtonschritte angeben, die zu jeder einzelnen Noten dazugezählt werden. Auch hierzu gibt das Handbuch ein Beispiel.

Nun fehlt nur die Bestimmung der Anzahl der Frequenzänderungen pro Sekunde, die mit der VBI-Funktion

(Vertikal Blank Interrupt, der 50 Mal in der Sekunde ausgelöst wird) gekoppelt wird und Portamento heißt. Auch diese kann man mit einem Untermenü bestimmen, natürlich mit einem Beispiel.

Im Hüllkurvenmenü wird der Ton grafisch dargestellt. Dadurch kann man den Klangverlauf schneller und einfacher erkennen als nur durch die Werte. Will man nun in der Noteneingabe in einer Schleife halten, braucht man nur eine Haltefunktion einzusetzen.

Testmodus

Hält man dann im Testmodus eine Taste länger gedrückt, wird der festgelegte Hüllkurventeil immer wieder wiederholt. Nun kann es vorkommen, daß man einen bestimmten Teil eines Musikstücks mit wenigen Änderungen wiederholen lassen will. Hier kommt die Kopierfunktion zu Hilfe, mit der dieser Vorgang schnell erledigt werden kann.

Der Track-Editor

Ein weiterer wichtiger Teil des Soundmonitors ist der Track-Editor, worin man sich nach dem Laden des Programmes sofort befindet. Hier kann man die vier Tonkanäle des Computers programmieren, wobei ein Track einen Tonkanal darstellt.

Da die ATARI XL/XE-Computer vier davon besitzen, können also maximal vier verschiedene Stimmen programmiert werden. Ein Track beinhaltet dabei folgende Felder: Step, Adresse, Transpose, Soundtranspose und ein Monitorfeld.

Takt um Takt

Es stehen verschiedene Funktionen zur Verfügung. So ist es möglich, die Takthöhe innerhalb eines Tracks zu ändern (Transpose), einen Takt mit verschiedenen Klängen zu spielen (Soundtranspose), im Monitor: die Abspielgeschwindigkeit des Songs zu ändern, das Klangregister (AUDCTL) einzusetzen, die Taktlänge festzulegen und Flags für eigene Verwendung zu nutzen sofern man sie beim Abspielen braucht. Um festzulegen, wo nun ein Musikstück anfängt und wieder aufhört, gibt es ein Song-Menü.

Hat man Anfang und Ende festgelegt, kann man das Abspielen starten und sich das Werk anhören. Dabei werden die Töne sogar grafisch angezeigt, auch die Schritte sieht man in einem Fenster.

Die Abspielfunktion läßt sich durch einen Tastendruck jederzeit unterbrechen. Die Testfunktion im Track-Editor erlaubt es, zu den 3 Tonkanälen einen vierten per Tastatur dazuzuspielen. Gespielt wird der eingestellte Track mit der vorgegebenen Soundnummer.

Schließlich kann man noch von Schritt zu Schritt kopieren und einen Track-Speicher vorbereiten (sollte man nur tun, wenn das Musikstück nicht sehr viele Wiederholungen enthält).

Bisher konnten wir nur die Klangbegleitung festlegen. Wo gibt man denn nun aber die Noten ein? Hierzu muß man ein Adressfeld anwählen. Die Noten sind in Buchstabenform einzugeben, z.B. C-4, B-7 usw. Halbtonerhöhungen kann man durch eine Tastenkombination kennzeichnen. Selbstverständlich kann man die Note ebenso wieder löschen wie den ganzen Track.

Der Packer

Das zweite Programm ist der Packer. Mit diesem läßt sich ein mit dem Soundmonitor abgespeichertes Musikstück in den Speicher laden und als selbstständig laufendes Musikstück abspeichern.

Auf der Rückseite der Diskette befinden sich schon zwei solche Musikstücke, die man mit Hilfe eines Basic-Ladeprogramms laden, starten und anhören kann.

Abspeichern

Das Musikstück kann man nach ein beliebigen Adressangabe abspeichern, die jedoch immer der Anfang einer Speicherseite (Page) sein muß. Nach dem Abspeichern werden wichtige Adressen über den gespeicherten Song gezeigt, wie Start-Adresse, Song-Nr. (wenn mehrere Songs im Musikstück enthalten sind), Stop- und Init-Adresse und Flags.

Für Assembler-Programmierer wird noch die Adresse der Playroutine angegeben, in die eine VBI-Routine einspringen sollte.

Fazit

Fazit: Der Soundmonitor V.1.9 von Benji-Soft ist ein sehr vielseitiges und leistungsfähiges Programm zum Komponieren eigener Musikstücke, das einem Komponisten die Arbeit sehr erleichtert.

Wer jemals einen auf der Diskette gespeicherten Song geladen hat, wird überrascht sein, welche Musik der ATARI XL/XE zu spielen fähig ist!

Sehr praktisch sind auch die mitgelieferten Routinen zur Einbindung der Musik in eigene Programme. Zwar empfiehlt das Handbuch das Programm für Anfänger und Profis, aber wer vom Komponieren von Musik noch nicht viel Ahnung hat (ich übrigens auch nicht), sollte dieses Programm nicht unüberlegt kaufen. Wer sich jedoch ein wenig auskennt oder schon ein richtiger Profi ist wird dieses Programm sehr gut gebrauchen können, denn was die Anzahl der Möglichkeiten und die Leistungsfähigkeit angeht, kann ihm so schnell kein anderes das Wasser reichen.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 260 DM 29,90

PC/XL Convert

Wer von Ihnen hat nicht einen PC zu Hause stehen und sich über die tollen Möglichkeiten gefreut, mit denen man so tolle Grafiken erstellen kann? Oder wer hatte nicht schon immer einmal den Wunsch ein "Indy IV" Bild auf dem XL zu sehen?

Genug des Wartens, denn nun gibt es ein Programm, das nicht nur wie bisher den reinen Datenaustausch zwischen den Computern ermöglicht, sondern auch Bilder des PC in das XL Format konvertiert und umgekehrt.

Es gibt drei Möglichkeiten, die Bilder zwischen den Computern auszutauschen.

1.) Mit dem PC-Link Kabel,

2.) Mit einem Nullmodem und

3.) Mit einer XF551 mit Dual Disk Upgrade.

Zuerst wird auf eine der drei Möglichkeiten eine Verbindung mit dem PC hergestellt. Dann wird ein Terminalprogramm geladen, das sich ebenfalls im Lieferumfang befindet und auf dem PC habe ich der Einfachheit halber das Terminalprogramm von



Windows geladen. Diese ganze Prozedur entfällt natürlich, wenn man das File mit Hilfe des Dual Disk Upgrade gleich so auf den XL kopiert.

Übrigens ist Windows nicht notwendig, um das Programm zu benutzen, aber es ist eben einfacher. Wie aus der Anleitung hervorgeht, können alle schwarz/weiß .BMP Bilder auf den XL konvertiert werden. Da ich eine stattliche Sammlung an tollen Zeichnungen habe, wurde gleich eins geladen und auf den XL geschickt. Dort wird es abgespeichert und für den PC ist die Arbeit erledigt.

Nach Bobterm wird das Konvertierungsprogramm geladen. Ob man es glaubt oder nicht: Die Bilder (sofern sie auf dem PC nicht größer als 320*192 waren) werden ORIGINAL-GETREU in Graphics 8 wiedergegeben. Allein das hat mich schon vom Stuhl gehauen. Als zweites Bild habe ich einen Schriftzug genommen, der aus riesigen Buchstaben besteht, und transferiert. Durch das TrueType Verfahren haben im PC auch solch große Buchstaben keine Ecken oder Kanten. Doch ob Ihr's glaubt oder nicht: Auch diese Schriften kommen 1:1 auf den XL !!!

Was man damit für Titelbilder erstellen kann, man wird es nicht glauben, bis man es gesehen habt. Nun hat aber nicht jeder .BMP Bilder auf dem PC und erst recht nicht schwarzweiße. Dafür wird das Windows-Programm Paintshop mitgeliefert. Mit dessen Hilfe kann man die Bilder in das gewünschte Format bringen und außerdem noch sehr gut in Graustufen umrechnen lassen. Das dritte Bild, das ich konvertiert hatte, war



das Startbild von Monkey Island. Selbst das klappte! Monkey Island auf dem XL !

Damit man auch wirklich an alle Bilder herankommt, wird ein "Picture-Grabber" für den PC mitgeliefert. Dieser wird vor einem Programm geladen. Wenn man dann irgendwann CTRL+ALT+F4 drückt, wird das Bild aus dem laufenden Programm heraus abgespeichert.

Aber auch das Konvertieren von XL Bildern auf den PC klappt sehr gut. Endlich kann jeder seine Kunstwerke auf den PC bringen und dort verfeinern. Darin liegt auch mit der größte Nutzen: Die PC Programme haben einfach einen höheren Standard, was Zeichenfunktionen usw. anbelangt. Diesen kann man nun nutzen und das fertige Bild auf den XL bringen. So könnte man z.B. die Qualität der Bilder bei Adventures noch sehr erhöhen. Nun mögen vielleicht einige denken, daß so ein Programm bestimmt eine Menge kostet, aber falsch gedacht:

Das Programm kostet 29,90 DM !!! Und das ist alles inklusive:

1 Atari Diskette mit:

- PC/XL Convert
- Bobterm XL
- Demobilder

1 PC Diskette mit

- Paint Shop for Windows (Shareware)
- VGA Capturer (Shareware)
- Terminal (Shareware)



Allein für die Shareware Programme bezahlt man meißtens schon mehr als 20 DM. Das ganze ist also fast geschenkt. Man kann denjenigen nur bemitleiden, der einen PC hat aber nicht dieses Programm!

Ulf Petersen

Best.-Nr. AT 274 DM29,90

GEM'Y

Und wieder einmal gibt es neuen Stoff in Form von Software für die grauen Zellen. Diesesmal heißt die Droge "GEM' Y" und wurde in Quick programmiert. Überhaupt stelle ich in letzter Zeit fest, daß immer mehr, was auf den Markt kommt, in Quick programmiert wurde. Die Sprache ist scheinbar mehr verbreitet, als ich bisher annahm.

Nach kurzer Ladezeit wird der Spieler von einem Graphics 9 Bildschirm begrüßt. Läßt man diese Hürde hinter sich liegen, so kommt bald das Spielfeld. GEM'Y wird komplett über Joystick gesteuert, alle Eingaben! Es gibt aus diesem Grunde heraus zwei Pulldown-Menüs:

PROGRAMM beinhaltet die Möglichkeiten, das Spiel in Level 00 zu starten, eine Pause einzulegen und das Spiel beenden, wodurch man wieder im Basic landet.

Das zweite Menü nennt sich ZUSATZ, hier kann die Musik ein oder ausgeschaltet werden, wobei ich hier nur raten kann, die Musik auszuschalten, denn sie ist wirklich weniger wert als das Gelbe vom Ei.

Durch die Eingabe eines zweistelligen Passcodes (Passwort) ist es auch möglich in höheren Leveln einzusteigen. Alle Codes werden in der Anleitung abgedruckt, war jedenfalls bei meinem Testmuster so, und ich glaube auch, daß dies endgültig war.

Der letzte Punkt in diesem Menü ist Datamotor. Man kann hier den Motor der Datasette ein- und ausschalten und so z.B. eine Musikkassette einlegen und den Klängen von z.B. "Ministry", falls dies jemanden was sagen sollte, lauschen, während man drauf und dran ist, die harte Nuß GEM'Y zu knacken.

Toll, werdet ihr jetzt vielleicht denken, denn vom Spiel wißt ihr bisher nur, daß es ein Denkspiel ist. Fantastisch, oder?!

Nun, in der linken Spielfeldhälfte wird ein Feld vorgegeben, z.B. zwei mal zwei Felder groß. Jedes Feld ist jetzt mit einem Stein besetzt, der auch noch eine bestimmte Farbe aufweist. Ziel ist es nun, auf dem rechten Feld der Spielfelder selbiges nachzubilden.

Problem ist aber, daß nicht nur der angeklickte Stein seine Form/Farbe



verändert, sondern auch noch seine umliegenden. Bei einem Feld 2*2 groß bedeudet dies also, daß pro Zug sich immer insgesamt drei Steine verändern. In der Mitte des Feldes befindet sich auch eine Leiste an der zu sehen ist, was nach dem anklicken aus diesem Stein wird.

Die Grafik ist eher einfach gehalten, die Formen sind alle klar zu erkennen und zur Darstellung wurde die Grafikstufe zwölf gewählt, was leider auch zur Folge hat, daß zur Schriftdarstellung dieser 08/15 Graphics 12 Zeichensatz verwendet wird. Ich hasse ihn, uah. Grafisch gesehen eher mäsig, aber nicht auf das drumherum kommt es an, sondern auf das was drin ist.

Sound ist z.B. drin, nur ähem. Also ich kann mich mit diesem Stück einfach nicht anfreunden. Schwamm drüber und nächster Punkt angeschaut.

Spaß macht das Spiel schon, die grauen Zellen werden auch gefordert. Nur leider ist das Spielprinzip nicht neu. Es gibt ein ähnliches Spiel aus Polen, das noch einen Deut schwerer ist und bessere Grafik und besseren Sound bietet. Aber trotzdem kann ich GEM'Y allen Freunden der Kill-mein-Hirn-Spielen empfehlen. Zudem kann auch per ST-Maus in Port zwei gespielt werden.

Fazit: Strategen zu empfehlen, sonst eher naja.

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 259 DM 19,-

ATARI magazin - Informationen - ATARI magazin

AUFRUF an alle ATARI-USER

Damit das ATARI magazin überhaupt überleben kann, sind wir auf Ihre Zusammenarbeit angewiesen.

Im ATARI magazin stecken viel Arbeit und auch hohe Produktionskosten.

Deshalb ist es ganz wichtig, daß alle Atari-User

JA zum ATARI magazin sagen

Ich glaube es ist ein Herzenswunsch von allen aktiven Usern, daß das Magazin noch lange Zeit die **ATARI-GEMEINSCHAFT** zusammenhält.

Da Sie diesen Aufruf lesen, gehören Sie bestimmt zu diesen Usern.

Aber damit das ATARI magazin auf eine Verbreitungszahl kommt die sich finanziell rechnet, **sollten Sie alle USER aus Ihrem Bekanntenkreis auf das ATARI magazin ansprechen.**

Machen Sie also WERBUNG für das ATARI magazin



Nur wenn alle aktiven User zusammenhalten wird die kleine und zähe **XL/XE-Gemeinschaft noch Jahre überleben.**

Ältere ATARI magazin Hefte

In unseren Regalen schlummern noch einige Ausgaben vom früheren ATARI magazin. Sie sind prall gefüllt mit Informationen, Berichten und interessanten Listings rund um die gesamte Atari-Familie.

Das Einzelexemplar kostet nur DM 3,-

ACHTUNG: Beinahe geschenkt gibt es 6 oder 13 Hefte

6 Hefte kosten nur noch 15,-

13 Hefte zum absoluten Freundschaftspreis von DM 30,-

O 3/87	O 5/88	O 3/89	O 11-12/89
O 1/88	O 6/88	O 7/89	
O 3/88	O 10/88	O 8/89	
O 4/88	O 11/88	O 9-10/89	

Name ______________________ Straße ______________________

PLZ/ORT______________________

O Bargeld (+3,- DM nur Inland)　　O Scheck (6,- DM/12,- DM Ausland)

Ausfüllen und schicken an Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Testbericht: TURBO-DOS XL/XE

Workshops

MYDOS　　TextPro+

Waseo Publisher　GTIA Magic

Games Guide: Lösung zu TAAM

PD-Ecke: Neue Highlights

Neue Serie über DFÜ

Neues von WASEO

Die Ausgabe 4/93 erscheint Ende Juni

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständige freie Mitarbeiter:
Peter Eilert
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Stefan Sölbrandt
Florian Baumann
Peter Kosch
Markus Rösner
Frederik Holst
Tobias Geuther
Stefan Heim
Friedhelm Marxen
Sascha Röber

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
7518 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax.: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Großer Programmierwettbewerb

Machen Sie mit - es lohnt sich !!!

Preise im Gesamtwert von 900,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 250,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 100,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post, PF 1540, 7518 Bretten

DTP-Freaks aufgepaßt !!!

WASEO-Publisher

Das neue deutsche DTP-Programm der Superlative. Mit diesem Programm machen Sie Ihren Atari zur Druckerei. Ob Glückwunschkarten, Briefpapier, Plakate oder eine ganze Zeitschrift, alles können Sie herstellen. Desktop Publishing zum kleinsten Preis. Zum Lieferumfang gehört die WASEO-Programmdiskette, die PD 102 B mit tollen Bildmotiven und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Mit dem WASEO-Publisher erwerben Sie ein deutsches Qualitätsprodukt.



Best.-Nr. AT 168 **DM 34,90**

Zusatz-Diskette

Jetzt könnt Ihr richtig loslegen - das Zusatzset ist da! Mit über 120 Zeichensätzen und über 50 Fotos wird das Gestalten eigener Arbeiten mit dem Publisher zum wahren Vergnügen.

120 Zeichensätze und über 50 Fotos

Für einen unglaublich günstigen Preis erhaltet Ihr drei Diskettenseiten mit der zusätzlichen Software, die man problemlos für sich selbst nutzen kann. Wer sich also eine Menge Arbeit ersparen und Vielfalt richtig nutzen will, sollte sich das Zusatzset unbedingt zulegen!

Best.-Nr. AT 186 **DM 15,-**

5 Bilderdisketten

Auf 5 Beidseitig bespielten Disketten bieten wir Ihnen eine umfangreiche Bildersammlung mit über 400 ausgewählten und interessanten Motiven. Mit dieser Sammlung holen Sie noch mehr aus dem WASEO-Publisher heraus. Bilder kann man gar nicht genug haben, denn ein Bild sagt manchmal mehr als Worte aus.

Best.-Nr. AT 198 Bilderdisketten 1-5 **DM 25,-**

WASEO-Designer-Disk

Jetzt schlägt's dreizehn!

WASEO bringt schon wieder etwas neues für alle Freunde des WASEO-Publishers: Die Designer-Diskette!

Hier finden Sie drei Programme, die Sie bisher sicher vergeblich suchten:

Einen **Photopräsentor**, der Ihnen Ihre Photos in einer Art Diashow in verschiedenen Grafikauflösungen, abhängig von der Photogröße, auf den Bildschirm bringt.



Ein **Pageprinter**, der 8 (oder weniger) Bildschirm-Seiten zu einer kleinen Zeitung in DIN A6 auf ein einziges DIN A4-Blatt mit EPSON- und kompatiblen Druckern druckt, das Sie dann nur noch zusammenfalten müssen.

Den **Pagedesigner** - womit Sie eine Seite mit mehreren gleichen Photos zu beliebigen Mustern gestalten und ausdrucken können (EPSON-Drucker und kompatible), ohne es mehrmals umständlich laden zu müssen!

Alles kinderleicht bedienbar, komfortabel und übersichtlich programmiert, incl. ausführlicher, leicht verständlicher Bedienungsanleitung!

Zögern Sie nicht lange - mit dieser Diskette machen Sie auf jeden Fall einen guten Fang!

Best.-Nr. AT 208 **DM 24,-**

3 Neue Bilderdisketten

Wieder **3 neue** Bilderdisketten, die Ihre Sammlung an interessanten Grafiken erweitert. Gerade bei der Arbeit mit DTP ist es unverzichtbar seine Werke mit guten Grafiken auszuschmücken. Da es bereits 5 Bilderdisketten gibt, bezeichnen wir diese mit den Nummern 6,7, und 8.

Auf der Diskette 6 finden Sie Motive zum Thema Tiere, Menschen und Gesichter. Auf der Nummer 7 finden Sie auf beiden Diskettenseiten die Flaggen von vielen Nationen. Auf der Diskette 8 ist der Schwerpunkt Astrologie und Piktogramme.

KOREA (NORTH)

Bilderdisketten 6-8 Best.-Nr. AT 228 **DM 16,-**

Mit unserem ausführlichen DTP-Angebot stellen wir jeden zufrieden!!!

Falls Sie sich für Desktop Publishing interessieren sind Sie bei uns an der richtigen Stelle.

Für alle Neueinsteiger haben für folgende DTP-Pakete:

Grundpaket

Waseo-Publisher, Zusatz-Set, 5 Bilderdisketten zum Preis von nur

Best.-Nr. AT 229 **DM 64,90**

Erweiterungspaket

Waseo-Designer Disk, Bilderdisketten 6-8 für nur

Best.-Nr. AT 230 **DM 34,90**

Grundpaket + Erweiterungspaket

Best.-Nr. AT 231 **nur noch** **DM 94,-**

POWER PER POST, PF 1640, 7518 BRETTEN, TEL. 07252/3058